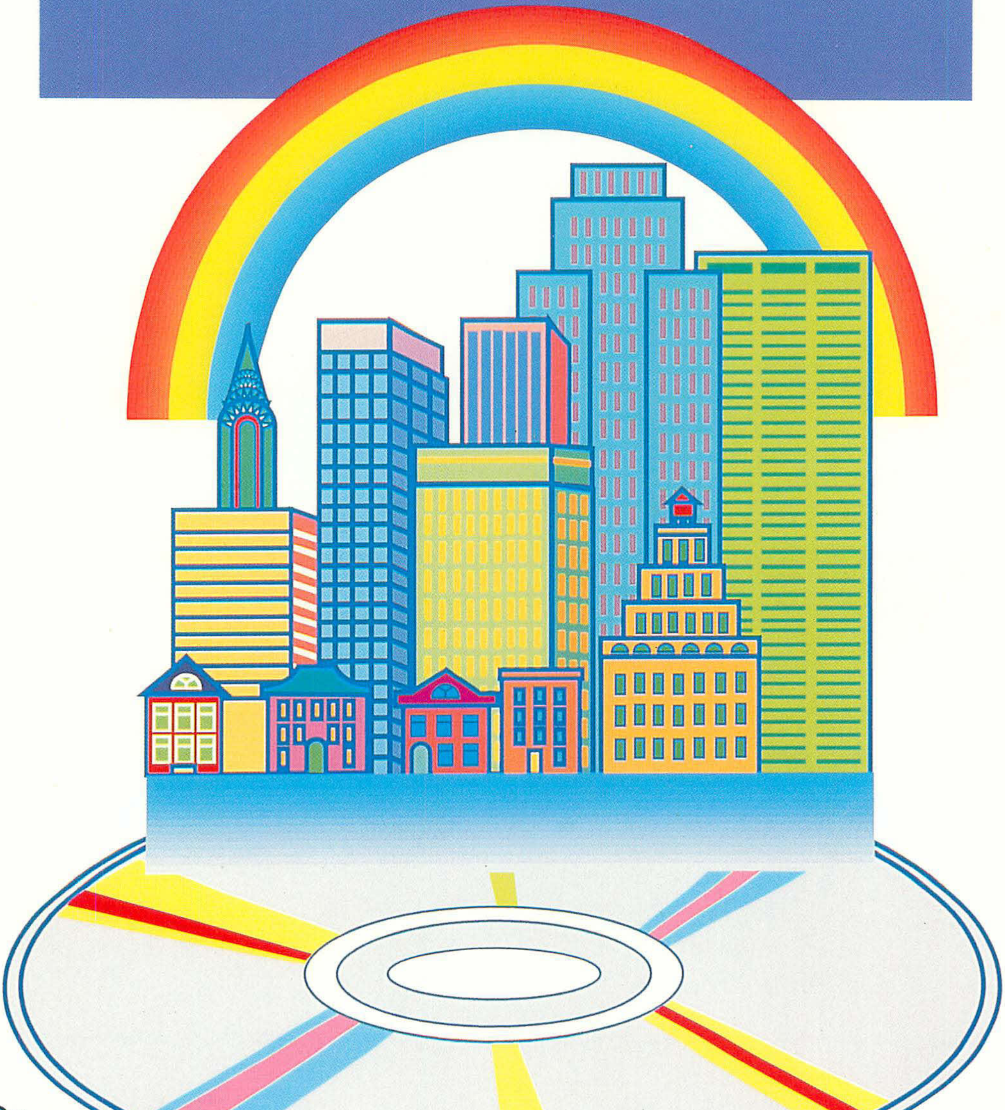
FM TOWNS

FUJITSU FM SERIES PERSONAL COMPUTER

はじめに読む本

FM TOWNSスタートガイド





FUJITSU

マニュアルの読みかた

1『FMTOWNS　GUIDE』

FMTOWNSをセットしよう！
FMTOWNSを買ってきてさっそく使ってみようというとき、まずは最初が肝心です。『FMTOWNS　GUIDE』を読みながら、FMTOWNSを正しくセットしましょう。

2『FMTOWNS　スタートガイド』

FMTOWNSを使ってみよう！
『FMTOWNS　スタートガイド』を読みながら、FMTOWNSの基礎知識、基本操作を楽しく学びましょう。自分でTownsシステムソフトウェアを使いながら勉強しますから、早く、そして楽しくFMTOWNSに慣れることができます。
また、「Townsアドベンチャー」、「TownsGEAR入門」、「キーボードの使いかた」などの勉強ソフトの使いかたも説明しています。

3『ディクショナリをお読みになる前に』

本書と3冊のディクショナリを合わせた総合目次と、Townsシステムソフトウェア V2.1がレベルアップ（L20からL31）したときに追加になった情報について説明しています。
第1章では、新規に追加された機能を説明しています。3冊のディクショナリを読む前に、ひととおり目を通してください。第2章では、従来機能の追加／変更点を説明しています。3冊のディクショナリと併せて読んでください。

4『TownsMENU　ディクショナリ』

FMTOWNSを知りたい！
TownsMENU（タウンズメニュー）の使いかた、FMTOWNSを使いこなすための情報、文字入力のしかた、Townsデータライブラリのデータ一覧など、Townsシステムソフトウェアや別売のアプリケーションを使っているときに共通となる操作をまとめています。

『アプリケーション　ディクショナリ』

FMTOWNSをもっと使おう！
Townsシステムソフトウェアに入っている、アプリケーションの使いかたを説明しています。文章を作る、音楽を聴くなど、趣味のためにFMTOWNSを使うとき、またFMTOWNSをより使いやすくしたいときなどにお読みください。

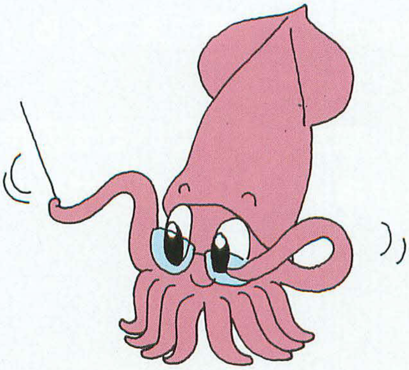
『TownsGEAR　ディクショナリ』

TownsGEARで作品を作ろう！
音や絵や文章を組み合わせて、電子絵本やアルバムなどの作品が作れるTownsGEAR（タウンズギア）の使いかたについて説明しています。

ごあいさつ

このたびは、Townsシステムソフトウェアをお買い求めいただき、誠にありがとうございます。この本では、初めてFM TOWNSをお使いになる方のために、FM TOWNSの基礎知識や基本操作を紹介しています。また、実際にTownsシステムソフトウェアを使いながら、FM TOWNSの楽しさを理解していただけるように説明しています。
本書が皆様のお役に立つことを願っております。

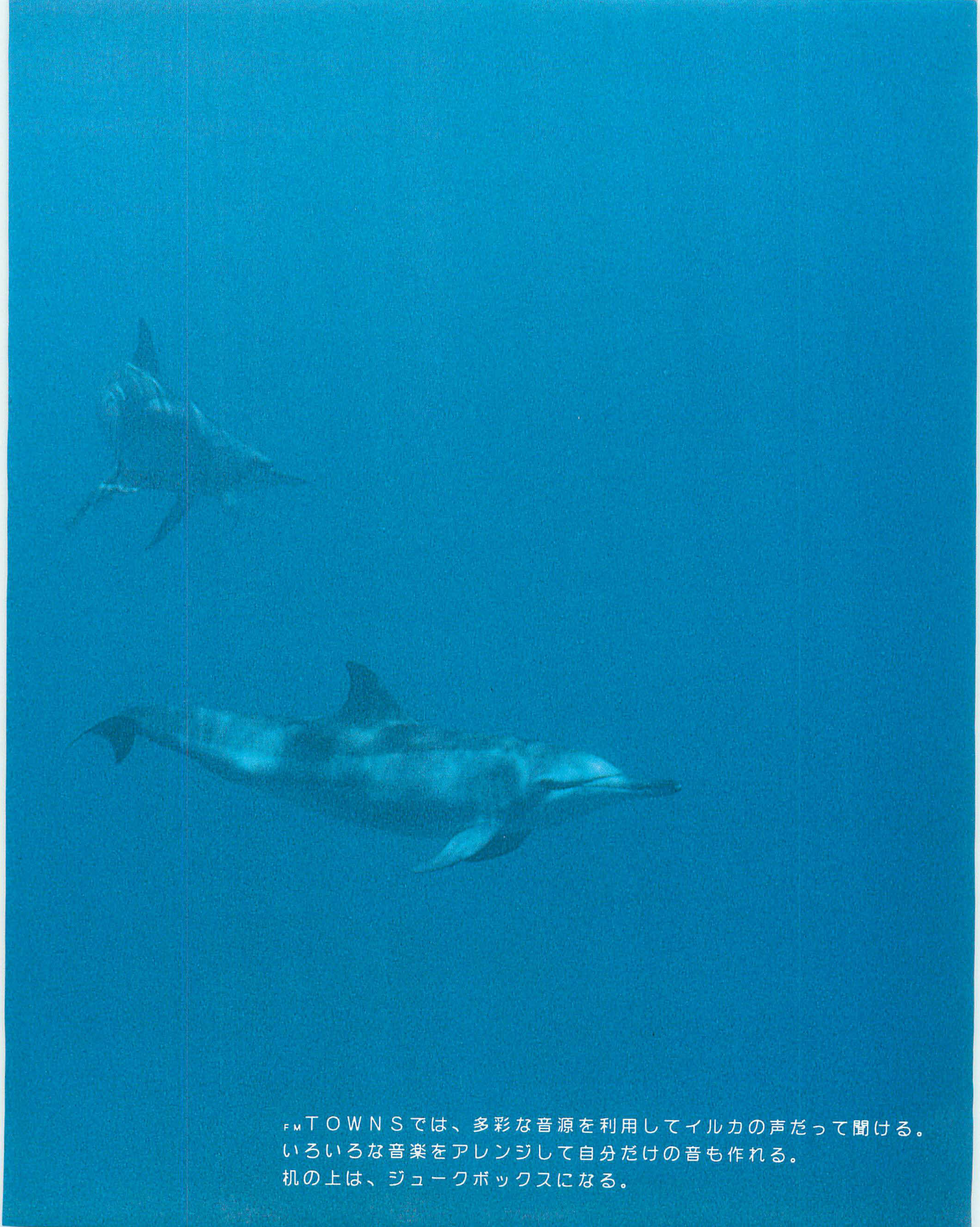
1993年　11月



Microsoft、MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。
Windowsは、米国マイクロソフト社の米国での商標です。
MUSIC WORLDは㈲ミュージカル・プランの登録商標です。

音

青くて深い海の中から歌が聞こえてくる
唱っているのはイルカたち
海の中をただよいながら唱っているその声に耳をすましてみたら
目の前をイルカが横切ったような気がした


FM TOWNSでは、多彩な音源を利用してイルカの声だって聞ける。
いろいろな音楽をアレンジして自分だけの音も作れる。
机の上は、ジュークボックスになる。

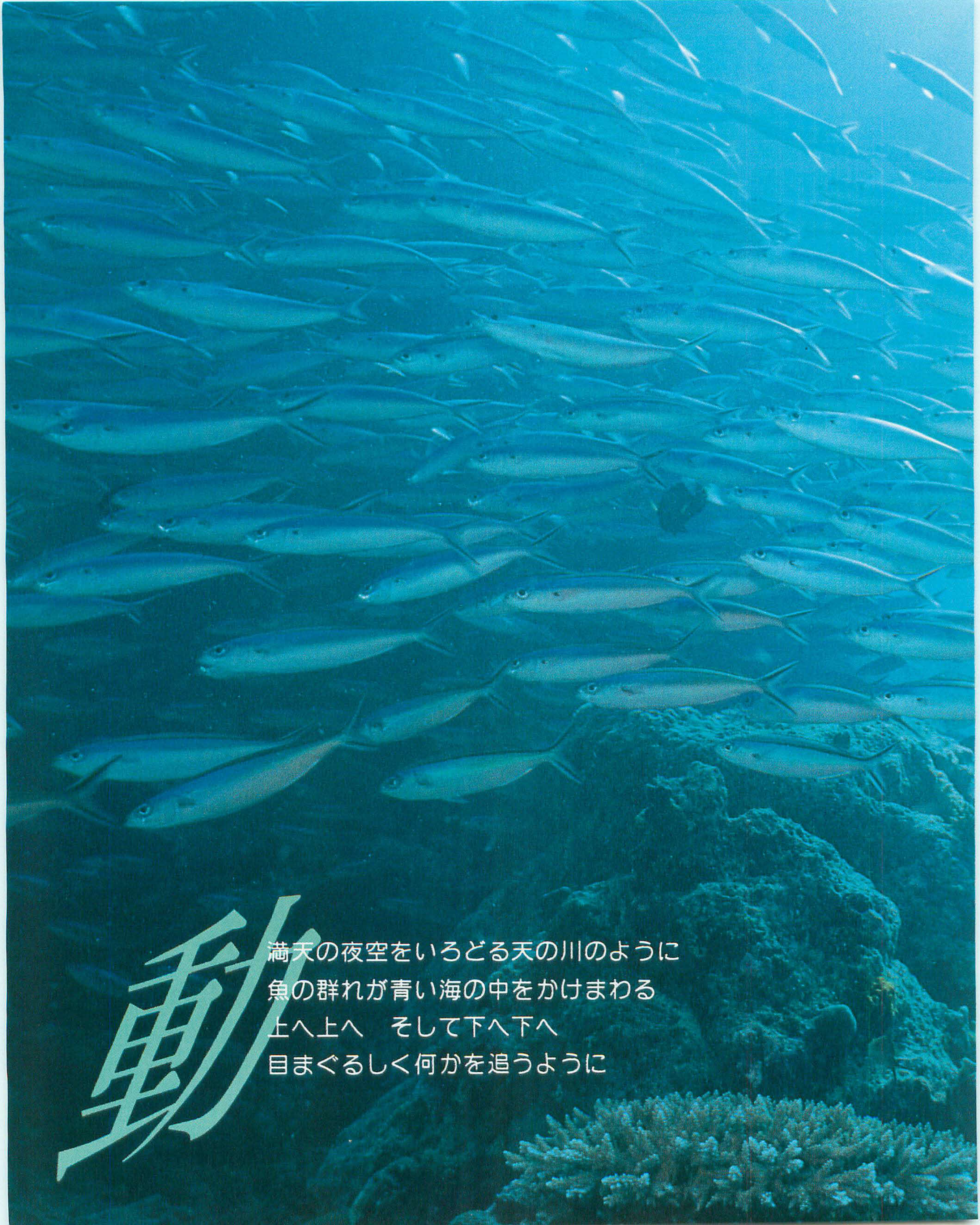
色

珊瑚礁の枝の先につぼみがついている
花が咲くのだろうか
突然つぼみが開いて花びらがひらひらと海の中を泳ぎだした
それは色あざやかな小さな魚たち





FM TOWNSでは、豊かな色彩と高い解像度で
小さな魚も珊瑚礁もリアルに表現できる。
机の上は、色鮮やかな海の中になる。

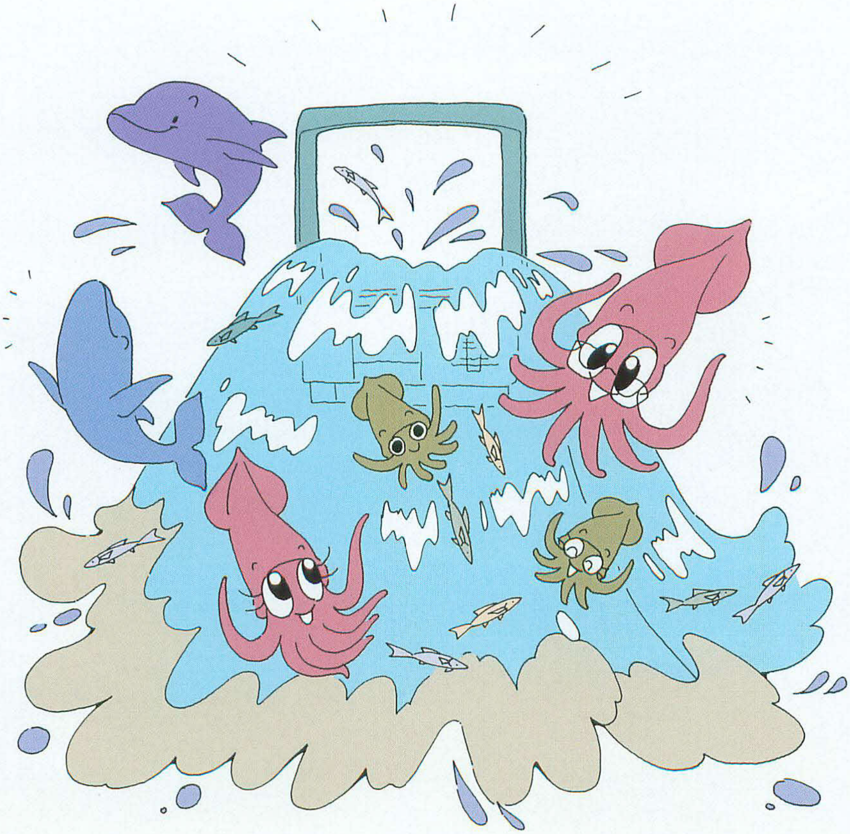


動

満天の夜空をいろどる天の川のように
魚の群れが青い海の中をかけまわる
上へ上へ　そして下へ下へ
目まぐるしく何かを追うように


FM TOWNSでは、アニメーションや動画を使って
魚たちの群れが泳ぎ出す。
机の上は、動く写真館になる。

本書の読みかた



青くて深い海の中を、FMTOWNSでのぞいてみたら、いろんなことを知りたくなってきた。そんなあなたを、あらゆる可能性を拡げてくれるFMTOWNSの世界へご招待します。ここからはわたしたちイカのファミリーが、FMTOWNSの世界をご案内します。実際にFMTOWNSに触れてみると、今まで見たこともないような、そして体験したことのないような世界が拡がるはずです。

表記上の約束

本文中に記載されているマークには以下のような意味があります。



操作を始める前にぜひ確認していただきたいことです。ここを読んで次の操作に備えてください。



操作するときに注意していただきたいことです。必ずお読みください。



操作するときに参考となる情報です。

FM TOWNSはCD-ROMを使ったときと、ハードディスクを使ったときで操作が異なる場合があります。その場合はCD-ROMを使ってFM TOWNSを操作しているときと、ハードディスクを使ってFM TOWNSを操作しているときに分けて説明しています。

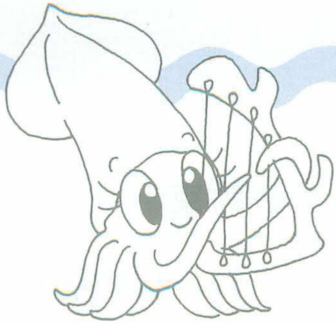


CD-ROMでお使いになる方に読んでいただきたい内容です。



ハードディスクでお使いになる方に読んでいただきたい内容です。

CONTENTS



マニュアルの読みかた
ごあいさつ
カラーページ（FMTOWNSの紹介）
本書の読みかた
表記上の約束
CONTENTS

■ 基礎編 ■

第1章　FMTOWNSを使ってみよう

FMTOWNSを始めよう …… 4
■CD－ROMをセットしよう …… 4
■TownsMENUを使っていろんなお仕事 …… 5
マウスを使おう …… 6
■マウスを持ってみよう …… 6
■左クリックと右クリック …… 7
■ドラッグ …… 8
■ダブルクリック …… 9
■LiveMotionをみてみよう …… 9
キーボードを使おう …… 14
■「キーボードの使いかた」で練習しよう …… 14
■「キーマスター」で練習しよう …… 17
FMTOWNSの終了のしかたを覚えよう …… 20

第2章　FMTOWNSの基本操作をマスターしよう

まずフロッピィディスクを準備しよう …… 24
■フロッピィディスクってなんだろう …… 24
■フロッピィディスクを初期化しよう …… 26
MUSIC　WORLDを使おう …… 30
■MUSIC　WORLDを始めよう …… 30

■音楽を聴いてみよう…… 32
■ミュージックキーボードを使って演奏しよう…… 33
■ファイルってなんだろう…… 34
■録音した演奏をファイルに保存しよう…… 35
■ファイルを読み込んで演奏しよう…… 37
■ＭＵＳＩＣ　ＷＯＲＬＤを終了しよう…… 38
Townsアドベンチャーで復習しよう …… 40

第３章　ＴｏｗｎｓＧＥＡＲで自分の作品を作ろう

TownsGEARってなに？ …… 44
■TownsGEARは自分で作るマルチメディアの世界 …… 44
■TownsGEARは何からできている？ …… 45
TownsGEARを始める／終了する …… 46
■TownsGEARを始める …… 46
■TownsGEARを終了する …… 51
絵日記を作ろう…… 52
■絵日記の完成イメージ…… 52
■ノートを作る…… 53
■文字を書く…… 57
■絵を描く…… 61
■色を塗る…… 66
■音を録音する／再生する…… 68
カレンダーを作ろう…… 70
■カレンダーのページを作る…… 70
■絵日記のページを表示するボタンを作る…… 74
■ボタンを試す…… 77
２日目の絵日記を書こう…… 80
TownsGEAR入門で復習しよう …… 82

第４章　ファイルを整理しよう

ディレクトリを活用しよう…… 86
■ディレクトリってなんだろう…… 86
■ディレクトリを作ろう…… 87
ファイルを複写／削除してみよう…… 90
■ファイルを複写しよう…… 90
■ファイルを削除しよう…… 93

■応用編■

第１章　初めてのポストカード

ポストカードとは…… 98
■住所録…… 98
■葉書作成…… 99
■環境設定…… 99
まず環境を設定する…… 100
■環境設定とは…… 100
■環境設定をする（CD-ROMから起動したとき）…… 100
■環境設定をする（ハードディスクから起動したとき）…… 102
住所録を使ってみる…… 106
■住所録とは…… 106
■住所録の起動と終了…… 107
■登録カードにデータを入力する…… 108
■目的別に一覧を表示する…… 112
■データを並べ替える…… 113
■前に作った住所録を読み込む…… 114
住所録の便利な使いかた（検索）…… 116
■文字を入力して検索する…… 117
■条件を指定して検索する…… 118
宛名を印刷する…… 124
■印刷する…… 124
■検索を宛名印刷に利用する…… 127
■続きから印刷する…… 128

葉書作成で自分だけの葉書を作る…… 130
■葉書作成の起動と終了…… 131
■年賀状を作ってみよう…… 132
■葉書のデータを保存する…… 136
■葉書を印刷する…… 137

第２章　初めてのアイコン編集

アイコン編集とは…… 142
■アイコン編集でできること…… 142
■アイコン編集の画面…… 143
自分だけのアイコンを作る…… 144
■アイコン編集の起動と終了…… 144
■アイコンを作る…… 145
作ったアイコンを表示する…… 150
■アイコンを保存する…… 150
■アイコンを表示する…… 151

第３章　初めてのサイドワーク

サイドワークとは…… 156
■サイドワークは便利な機能…… 156
■サイドワークの種類…… 157
サイドワークを使ってみる…… 158
■電卓を使ってみる…… 158
■ＣＤプレーヤーを使ってみる…… 160

第４章　ハードディスクを活用しよう

ハードディスクの基礎知識…… 164
■ハードディスクとは…… 164
■ユニット番号とは…… 165

■区画とは……166
■ドライブとは……167
インストールしてみよう……168
■ＨＤインストールとは……168
■インストールを始める……168
■インストールする機能を選ぶ……173
■システムの動作環境を設定する……175
自分でインストールしてみよう……178
■区画を設定する……178
■ドライブ構成を設定する……181
■ドライブを初期化する……183
■ファイルを複写する……184
■アイテムを登録する……186

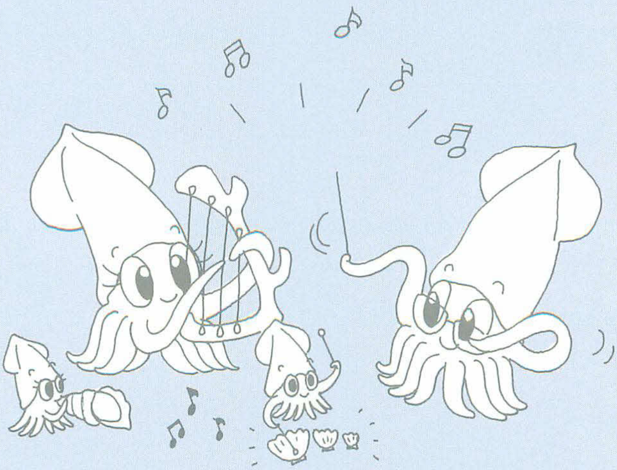
■ 付 録 ■

困ったときには……192

■ 用 語 索 引 ■

和 文……196
英 文……197

・基礎編・

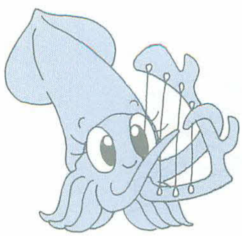


初めて買ったパソコンFMTOWNS。どんなことをしようかな、どんなふうに遊ぼうかなと期待はふくらむばかり。そんな夢をかなえるのがFMTOWNS。まずは、ページをめくって見てください。新しい世界が拡がります。

この「基礎編」は、FMTOWNSを使うのは初めて、という方のためにFMTOWNSの動かしかたや基本操作を説明しています。

第1章

FM TOWNSを使ってみよう



FM TOWNSってどうやって動かすんだろう。初めてパソコンに触る人は不安でしょう。でも、大丈夫です。FM TOWNSは、簡単に操作できるパソコンです。

FM TOWNSを始めよう………………………………………… P.4
マウスを使おう………………………………………………… P.6
キーボードを使おう…………………………………………… P.14
FM TOWNSの終了のしかたを覚えよう……………………… P.20

FM TOWNSを始めよう

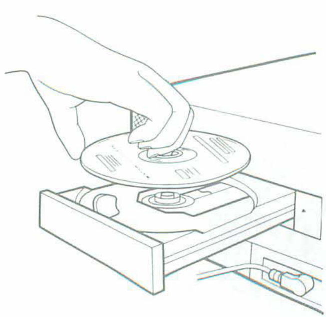
あなたは今、FM TOWNSの扉を開こうとしているところ。さあ、このマニュアルを片手にFM TOWNSを使ってみましょう。

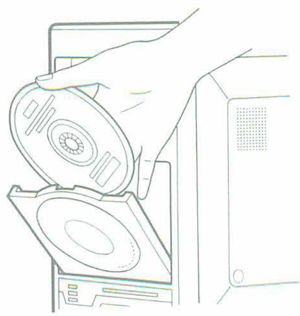
■CD-ROMをセットしよう

FM TOWNSを動かすにはCD-ROMが必要です。まずTownsシステムソフトウェアのCD-ROMをセットしましょう。

1 電源を入れます。

2 フタ、またはトレーを開けてCD-ROMをセットします。



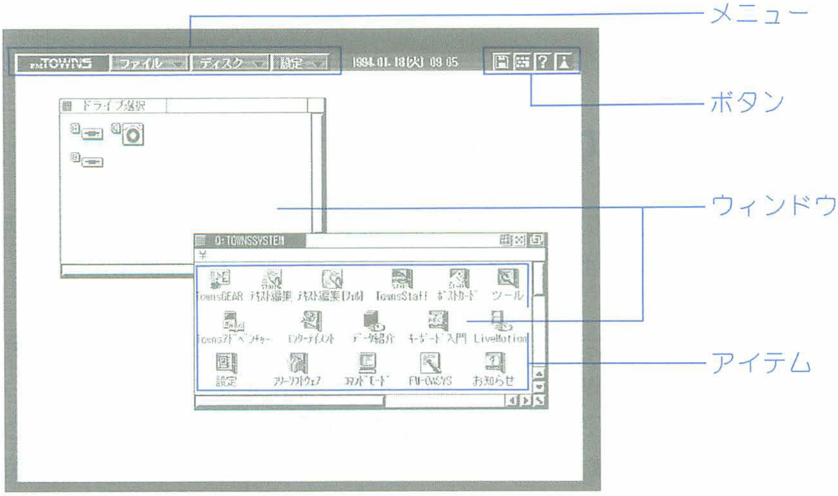


アドバイス　CD-ROMをセットする方法については、FM TOWNS本体に添付されている『FM TOWNS GUIDE』をご覧ください。

しばらくすると、TownsMENUの画面が表示されます。

■TownsMENUを使っていろんなお仕事

さあ、画面を見てみましょう。この画面を「TownsMENU」(タウンズメニュー)と呼びます。四角い窓みたいなものに、なにやら小さな絵がたくさん並んでいます。そして、画面の上の方には正方形や長方形の四角が並んでいます。いったいこれは何かな？



・メニュー

FM TOWNSにどんな仕事をさせるかを選ぶためのものです。FM TOWNSに指令を出します。

・ウィンドウ

プログラムやデータを表示するもの。中に並んでいる小さなイラストは「アイテム」と呼ばれています。アイテムが表示されている四角い枠を「アイテム表示ウィンドウ」といいます。アイテムを使ってFM TOWNSに「アプリケーション始まれ」などの指令を出します。アプリケーションとは、それぞれが自分の役割を持っているソフトウェアのことです。たとえば、字を書くアプリケーション、絵を描くアプリケーション、計算するアプリケーションなどなど…。FM TOWNSではさまざまなアプリケーションが使えます。

・ボタン

これもFM TOWNSに仕事をしてもらうように指令を出すものです。

FM TOWNSでは、こんなことがしたい、あんなことをやってみたいと思ったとき、それが絵や文字で表示されているので、パソコンは初めて、という人でも簡単に思ったことができます。可能性を限りなく拡げてくれる、人にやさしいパソコンなのです。

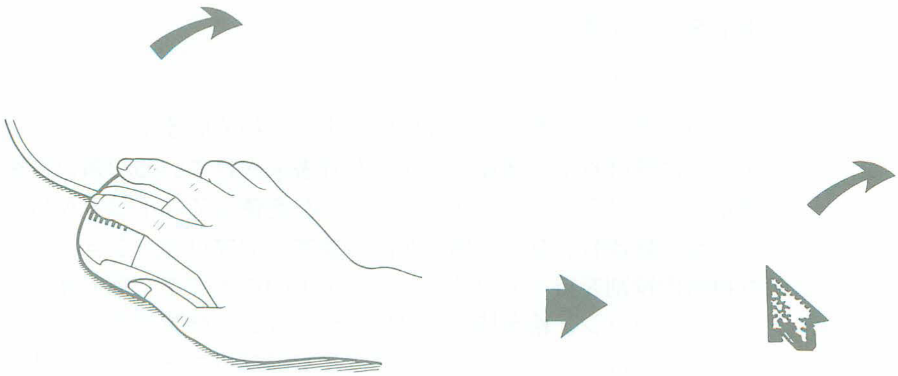
マウスを使おう

FMＴＯＷＮＳの前にただ座っていてもFMＴＯＷＮＳは何もしてくれません。自分のやりたいことをFMＴＯＷＮＳに伝えるときには、「マウス」という道具を使います。

■マウスを持ってみよう

マウスについては『FMＴＯＷＮＳ　ＧＵＩＤＥ』で少し勉強しましたね。
ここではマウスを使って、もっとマウスと仲良くなってもらいます。

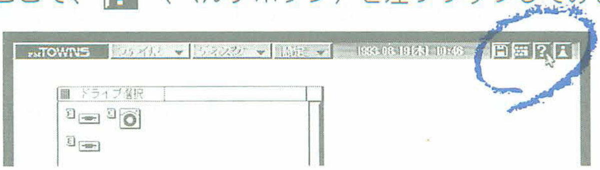
マウスは形がマウス（ネズミ）に似ているところから名付けられました。
FMＴＯＷＮＳでは、ほとんどの操作をマウスを使って行います。
では、マウスを持ってみましょう。そして、マウスをどこか平らなところに置いて動かしてみましょう。マウスの動きに合わせて画面にある矢印　も動くでしょう？　この　をマウスカーソルといいます。



■左クリックと右クリック

マウスを実際に使ってマウスの操作に慣れましょう。
「クリック」とはマウスのボタンを押すことで、基本の操作になります。

マウスの左側のボタンを軽く１回押したあと指を離します。これを「左クリック」といいます。メニューやボタンの位置にマウスカーソルを合わせてから左クリックすることで、FM TOWNSに指令を出します。
ここで、[?]（ヘルプボタン）を左クリックしてみましょう。

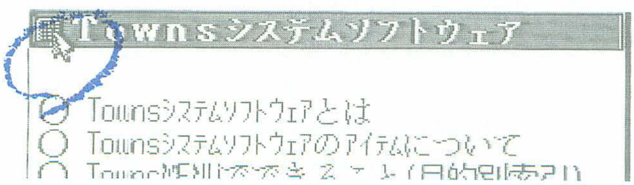


画面にオンラインヘルプのウィンドウが表示されましたね。



オンラインヘルプは画面上に表示されるマニュアルです。FM TOWNSを使っていて、わからないことがあったら[?]（ヘルプボタン）を左クリックしてください。わからない用語の説明や操作手順の説明が表示されます。緑色の文字の部分や下に並んでいるボタンを左クリックすると、オンラインヘルプの内容が切り換わります。

それでは、オンラインヘルプのウィンドウを消してみましょう。ウィンドウを消すときは、▦（ウィンドウクローズボタン）を左クリックしましょう。



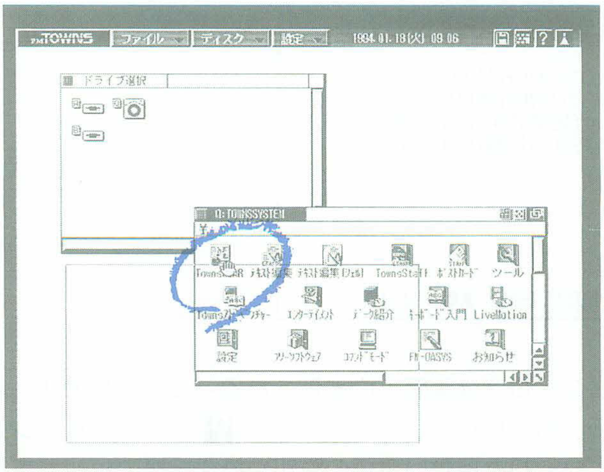
ウィンドウが消えました。
このように、左クリックはFMTOWNSの基本的な操作です。

右クリックはアプリケーションによって使う場合があります。操作を取り消したり、メニューバーを消したりするときに使ったりします。

■ドラッグ

マウスの左ボタンを押しながらマウスを動かし、目的の場所で左ボタンを離します。これを「ドラッグ」といいます。ウィンドウの位置を変えるときなどに使います。

ウィンドウの一番上にある、タイトルの書かれた部分と色が付いている部分をタイトルバーといいます。ウィンドウのタイトルバーの上でマウスの左ボタンを押しながら、ウィンドウを動かしたい位置までドラッグしてみましょう。ドラッグしている間はマウスカーソルが手のひらの形になります。



アドバイス

ウィンドウが重なり合っているときは、一番上のウィンドウが操作の対象になっています。下にあるウィンドウを操作したいときは、一番前に表示する必要があります。
重なり合って下になっているウィンドウを左クリックするとタイトルバーに色が付いて、一番前に表示されます。この操作を「ウィンドウをアクティブにする」といいます。

■ダブルクリック

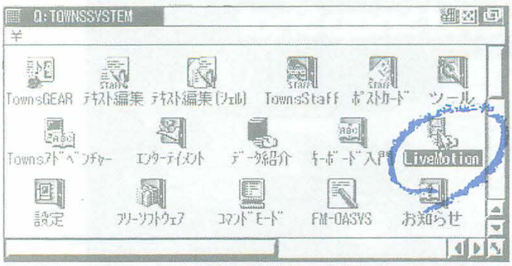
マウスの左側のボタンを２回すばやく押したあと指を離します。これを「ダブルクリック」といいます。アイテムの位置をダブルクリックしてFMＴＯＷＮＳに指令を出します。

アイテムをダブルクリックすると、そのアプリケーションが始まります。アイテムをダブルクリックするだけで簡単にアプリケーションが使えるようになります。あとで (LiveMotion)をダブルクリックして、アニメーションや動画を見てみることにしましょう。

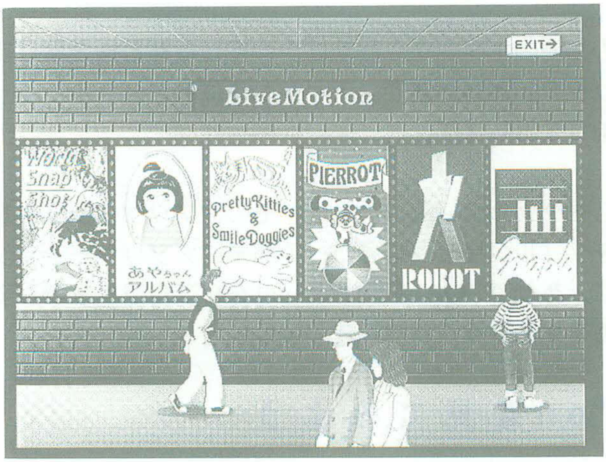
■ＬｉｖｅＭｏｔｉｏｎを見てみよう

それではここで、実際にアイテムをダブルクリックしてアプリケーションを始めてみましょう。アニメーションや動画が見れる「LiveMotion」を見てみます。

1 アイテム表示ウィンドウの (LiveMotion)をダブルクリックして実行します。

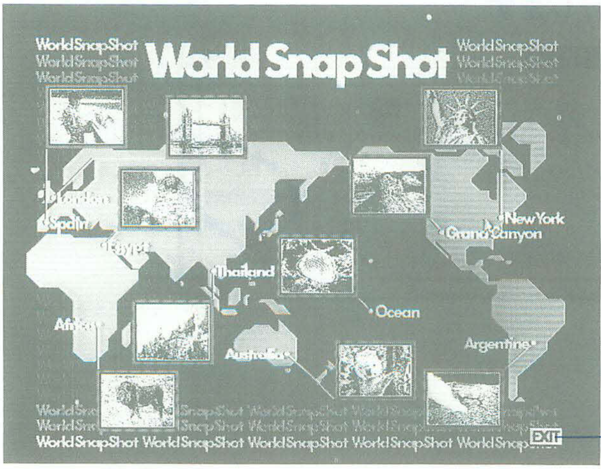


LiveMotionが始まります。



見てみたいアニメーションや動画を左クリックしてみましょう。

World Snap Shot

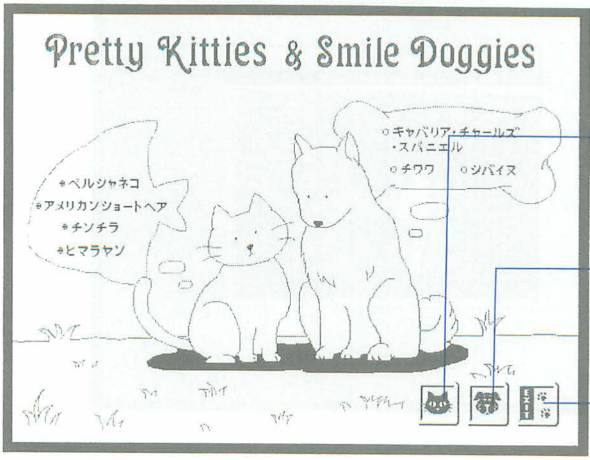


左クリックすると終了します。

あやちゃんアルバム



PrettyKitties&SmileDoggies

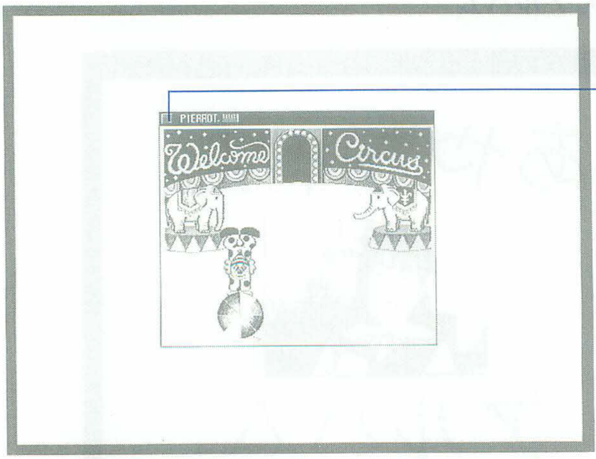


左クリックすると猫の種類が表示されます。

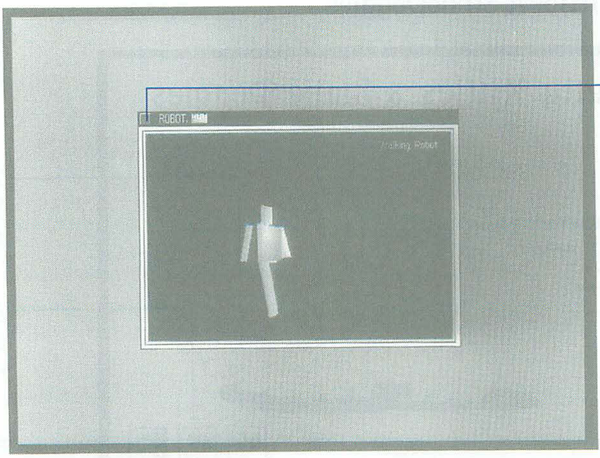
左クリックすると犬の種類が表示されます。

左クリックすると終了します。

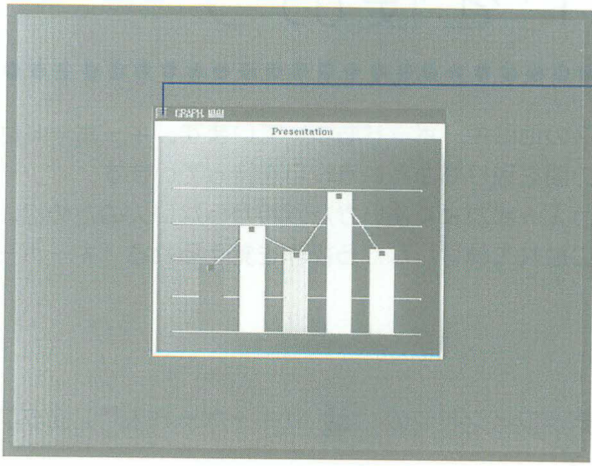
PIERROT



ROBOT



Graph



このように、FM TOWNSはマウスを使ってほとんどの操作をします。マウスは使いこなせるようになりましたか？

「PIERROT」、「ROBOT」、「Graph」は、自動的に再生が始まり、終了するとメニューバーが表示されます。または、アニメーションの再生中に、アニメーションが表示されているウィンドウの中で右クリックすると、メニューバーが表示されます。



2 それぞれの動画やアニメーションの画面にある終了ボタンを左クリックします。

LiveMotionのはじめの画面に戻ります。
「PIERROT」、「ROBOT」、「Graph」は、アニメーションが表示されているウィンドウの左上にある ▦ （ウィンドウクローズボタン）を左クリックすると、終了を確認するためのメッセージが表示されます。［実行］を左クリックすると、LiveMotionのはじめの画面に戻ります。

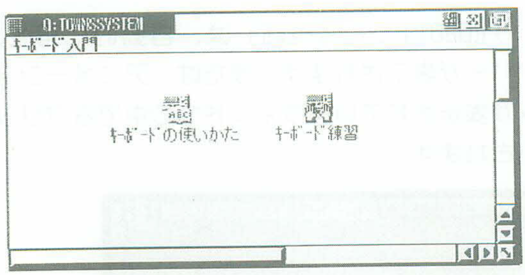
3 LiveMotionのはじめの画面の右上にある［EXIT］ボタンを左クリックします。

TownsMENUに戻ります。

キーボードを使おう

FMTOWNSにはマウスの他にキーボードもついています。キーボードはマウスと同様に、私たちとFMTOWNSの間を取りもつという役目を持っています。
キーボードを初めて使う人、まだよく使いかたがわからない人のために、FMTOWNSには、実際にキーボードに触れて練習しながら操作を覚えられる「キーボード入門」が用意されています。

アイテム表示ウィンドウの　（キーボード入門）をダブルクリックしてみましょう。
　（キーボードの使いかた）と　（キーボード練習）の2つのアイテムが表示されます。



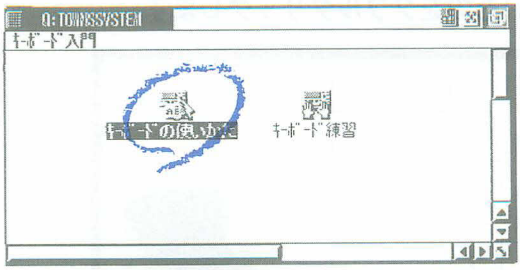
では、実際に練習してみましょう。

■「キーボードの使いかた」で練習しよう

まず、キーボードにはどんな種類があって、どんなふうに使ったらいいのかを説明しましょう。

キーボードの使いかたを始めるまえに、キーボードをFMTOWNSに接続してください。

1 （キーボードの使いかた）をダブルクリックして実行します。



キーボードの使いかたが始まります。

2 ［MENU］を左クリックします。



MENU画面が表示されます。

アドバイス

［使いかた］を左クリックすると、キーボードの使いかたの説明が表示されます。

3 自分の見たいものをダブルクリックします。



・キーボードの種類
キーボードの種類が表示されます。自分の使っているキーボードの特徴や概要がわかります。

・ソフトウェアキーボード
画面にキーボードを表示して、マウスを使って文字を入力するキーボードです。

・親指シフトキーボード
親指シフトキーボードを使って「かな入力」の練習をします。かな入力とは、読みをひらがなで入力する方法です。

・JISキーボード
JISキーボードを使って「かな入力」の練習をします。

・親指シフトキーボード−ローマ字入力
親指シフトキーボードを使って「ローマ字入力」の練習をします。ローマ字入力とは、アルファベットを使って読みをローマ字で入力する方法です。

・JISキーボード−ローマ字入力
JISキーボードを使って「ローマ字入力」の練習をします。

・終　了
キーボードの使いかたを終了します。

どんなことを説明するのかを示す「もくじ」が表示されます。あとは画面の指示にしたがって進めていきます。

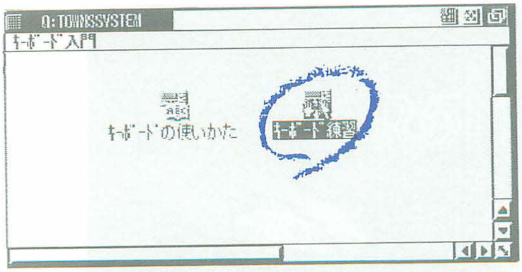
説明の途中で終わらせたいときは、［終了］を左クリックしてください。キーボードを使っているときは ESC キーを押してください。
それぞれの「もくじ」の画面に戻り、そこで［終了］をダブルクリックすると、「MENU」の画面に戻ります。
ここで［終了］をダブルクリックすると、キーボードの使いかたが終了して、TownsMENUに戻ります。

■「キーマスター」で練習しよう

キーボードの使いかたに慣れた人は、親指シフトキーボードまたはJISキーボードのかなの位置を正しく覚えるための「キーマスター」を使ってみましょう。BGMのリズムに合わせてゲーム感覚で楽しみながら、キーボードを使いこなせるようになります。

- キーマスターでは、かな入力の練習ができます。ローマ字入力の練習はできません。
- キーマスターを始める前に、キーボードをFM TOWNSに接続してください。

1 （キーボード練習）をダブルクリックして実行します。



メッセージが表示されます。

2　［無効］を左クリックします。

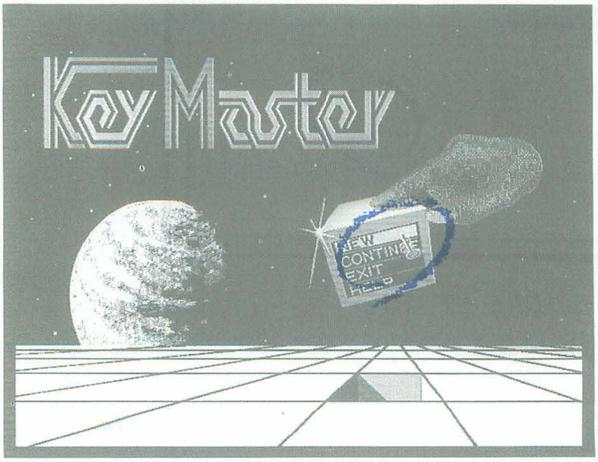


アドバイス

キーボード練習では、どこまで練習したかを記録することができます。記録するときには、「フロッピィディスク」というものが必要になります。2でフロッピィディスクをFMTOWNSにセットして［再実行］を左クリックすると、キーボード練習を終了するときに練習の結果が自動的に記録されます。フロッピィディスクについては、「まずフロッピィディスクを準備しよう」（P.24）をご覧ください。

キーマスターが始まります。
ここからはキーボードを使って操作しましょう。

3　↑ キーと ↓ キーを使って［NEW］を選び、実行 キーを押します。



あとは画面の指示にしたがって進めてください。

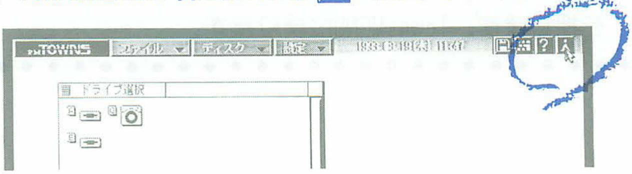
アドバイス

- ［CONTINUE］を選ぶと前回練習を終えたレベルから、練習を始めます。練習の続きから始めるときは、前回の練習を記録したフロッピィディスクをセットしてください。
  ［EXIT］を選ぶとキーマスターを終了してTownsMENUに戻ります。
  ［HELP］を選ぶとキーマスターの操作方法や注意事項、説明が表示されます。
- 途中で終わらせたいときは、 ESC キーを押して［実行］を選び、 実行 キーを押します。キーマスターの起動画面が表示されますので、 ↑ キーと ↓ キーを使って［EXIT］を選び、 実行 キーを押します。TownsMENUに戻ります。

FMTOWNSの終了のしかたを覚えよう

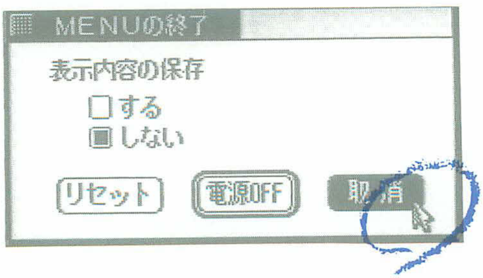
マウスとキーボードの使いかたを覚えたら、ここでひと休み。FMＴＯＷＮＳの終了のしかたを覚えましょう。ここでは、この先もFMＴＯＷＮＳを使うので、実際にはFMＴＯＷＮＳを終了させません。やりかただけを覚えてください。

1 TownsMENUの右上にある［終了ボタン］（終了ボタン）を左クリックします。



終了を確認するためのウィンドウが表示されます。

2 ここでは、この先もFMTOWNSを使うので［取消］を左クリックします。



アドバイス

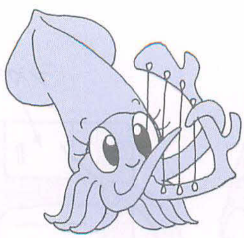
［電源OFF］を左クリックすると、自動的に電源が切れます。一体型のFMＴＯＷＮＳの場合は、次のメッセージが表示されます。「電源が切断可能な状態になりました．本体の電源スイッチを押して電源を切断してください．」電源スイッチを押して電源を切ってください。

［リセット］を左クリックすると、いったん電源が切れて自動的にFMＴＯＷＮＳが始まります。電源を入れたときと同じ状態になり、TownsMENUに戻ります。

ひととおりFMTOWNSを動かしてみましたね。どうでしたか？　思ったよりパソコンって難しくないでしょう？　マウスとキーボードが使えるようになったらもう大丈夫。あとはFMTOWNSに自分のやりたいことをきちんと伝えて上手につきあっていけばいいのです。FMTOWNSともっともっとうまくつきあうために、次の章ではFMTOWNSの基本操作を勉強しましょう。

第 2 章

FMTOWNSの基本操作をマスターしよう



FMTOWNSの始めかたと終わらせかたを覚えたら、次は何かやってみたいと思うはず。世界の音楽を聴きながら、FMTOWNSの基本操作を楽しく覚えよう。

まずフロッピィディスクを準備しよう…… P.24

MUSIC WORLDを使おう …… P.30

Townsアドベンチャーで復習しよう …… P.40

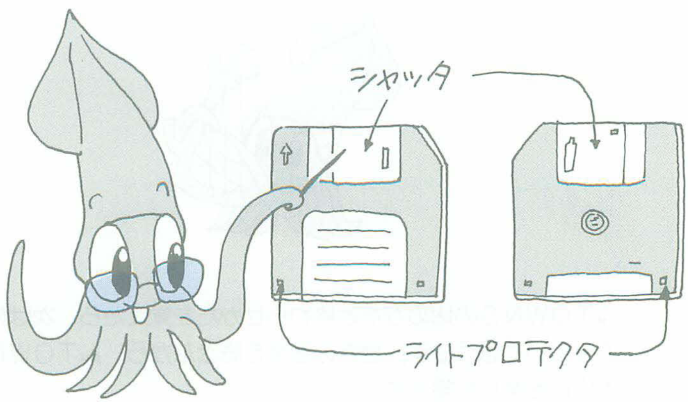
まずフロッピィディスクを準備しよう

フロッピィディスクって何だろう？　初めてパソコンを使ってみた人はそう思ったことでしょう。フロッピィディスクはFMTOWNSととっても縁の深いものなんです。あとで使うので今のうちに準備しておきましょう。

■フロッピィディスクってなんだろう

フロッピィディスクは何に使うものなのでしょう。手のひらサイズの小さいものだけれど、とっても役に立つものです。いったいこの中にどんな秘密がかくされているのでしょう。

フロッピィディスクは磁気を利用してプログラムやデータを保存する装置のことです。何だか難しそうな話ですね。では、こう考えてみましょう。手軽に書いたり、消したり、大事なものを取っておけるノートみたいなもの。こんなふうに考えれば難しくないでしょう？



・シャッタ

フロッピィディスクを指紋やホコリから守るためのものです。ここを横にずらして中をさわるのはやめましょう。

・ライトプロテクタ

プラスチックの四角いツメをカチッと音がするまで動かして、穴が見えるようにしておくと、フロッピィディスクにいれた大事なデータが消えないようにガードしてくれます。
これからデータをフロッピィディスクにしまおうというときは、穴が見えないようにしておきます。

フロッピィディスクには、「2HD」、「2DD」、「2D」などの種類があります。2HDが一番厚いノートだと考えてください。たくさんの情報を書き込むことができます。また、大きさには3.5インチと5インチがあります。大きさはノートの厚さ、つまり情報を書き込むことができる量には関係ありません。FM TOWNSでは主に3.5インチを使います。

いーか!?

フロッピィディスクを見てみましょう。「3.5インチ」、「2HD」と書いてあれば大丈夫。これを使ってフロッピィディスクの勉強をしましょう。

いか〜ん

フロッピィディスクには自分の大事なデータをしまっておけます。ですから取り扱いには十分気をつけてください。フロッピィディスクにしまっておいたものをこわしてしまわないためにも、次に書いてあることはきちんと守りましょう。

- 使わないときにはケースに入れる
- 重いものをのせたり、曲げたりしない
- ディスク（シャッタの中）にさわらない
- 高温、多湿、ほこりの多い場所、直射日光のあたる場所におかない
- 磁石、磁気に近づけない
- 水をかけない

■フロッピィディスクを初期化しよう

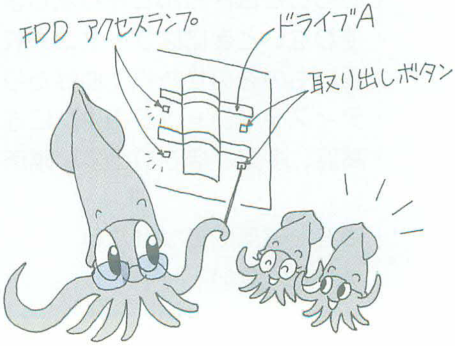
新しいフロッピィディスクは買ってきてもすぐには使えません。FM TOWNSで使えるように中身を整えてから使います。中身を整えることを「初期化する」といいます。一度使ったフロッピィディスクでも、初期化すると中身が整えられますので、新しいものと同様に使えます。

> フロッピィディスクを初期化すると、中身が全部消えてしまいます。新しいフロッピィディスクを使うなら心配はいりません。でも一度使って情報を書き込んであるフロッピィディスクは、本当に初期化してしまってもいいかどうか確認してから初期化しましょう。

初期化するときはライトプロテクタをカチッと音がするまで動かして、穴が見えないようにしておきましょう。

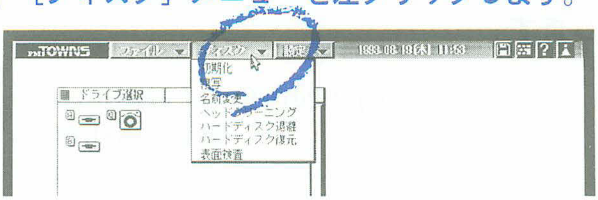
1 フロッピィディスクをFM TOWNS本体のドライブAにセットします。

ドライブAについては、『FM TOWNS GUIDE』をご覧ください。
カチッと音がするまでしっかり入れて、取り出しボタンが飛び出すのを確認してください。



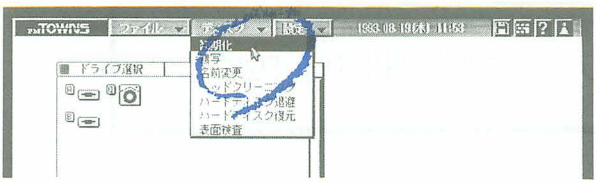
> フロッピィディスクに大事なデータを書き込んでいたり、フロッピィディスクの中身がFM TOWNSに指令を出しているときには、FDDアクセスランプが点灯しています。このランプが点いているときは、絶対にフロッピィディスクを取り出さないでください。もし、取り出したりしたら大事なデータがこわれてしまいます。

2 ［ディスク］メニューを左クリックします。



［ディスク］メニューの内容が表示されます。
メニューを左クリックすると、そのメニューの内容が表示されます。これをサブメニューといいます。
メニューを仕事の種類だとすると、サブメニューは１つ１つの仕事を表します。たとえば、［ディスク］メニューはディスクに関係する仕事を集めたものということになり、［初期化］メニューはフロッピィディスクを初期化するという仕事をします。

3 ［初期化］メニューを左クリックします。

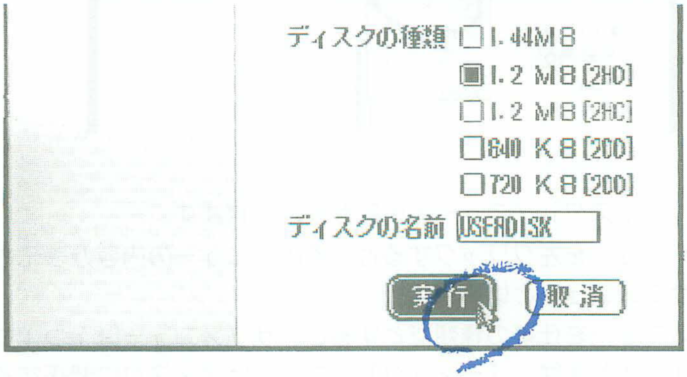


アドバイス

本体のメモリが２MB以下の場合、「メモリが不足しています」というメッセージが表示されます。［確認］を左クリックして、作業を続けてください。

ディスクを初期化するためのウィンドウが表示されます。

4　ここでは画面に表示されている項目をそのままにして［実行］を左クリックします。



「ディスクの内容はすべて失われます」というメッセージが表示されます。

5　［実行］を左クリックします。

FM ＴＯＷＮＳがフロッピィディスクの初期化を始めます。

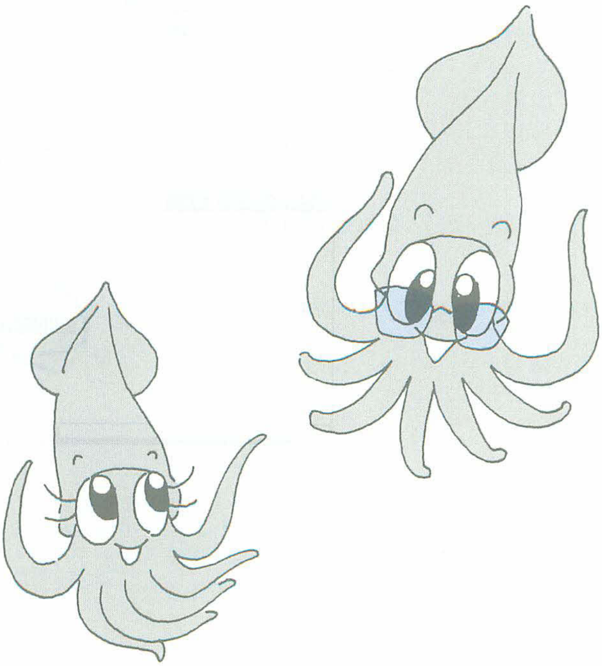


初期化が終わると、「正常に終了しました」というメッセージが表示されます。マウスを動かすとメッセージが消え、ディスクを初期化するためのウィンドウに戻ります。

6　初期化が済んだので、［取消］を左クリックします。

TownsMENUに戻ります。

これで初期化の作業は終わりです。
初期化が済んだフロッピィディスクを持って、MUSIC WORLDの世界へ行ってみましょう。



MUSIC WORLDを使おう

MUSIC WORLDは、世界各地の民俗音楽を楽しむことができるアプリケーションです。聴きたい曲を選ぶとその曲の解説が表示されて、人や犬が音楽に合わせてダンスを踊りだします。マウスやキーボードを使って自分で演奏してそれを録音、なんてこともできてしまいます。そんな楽しいMUSIC WORLDを使って、ＦＭＴＯＷＮＳの基本操作を覚えましょう。

■ MUSIC WORLDを始めよう

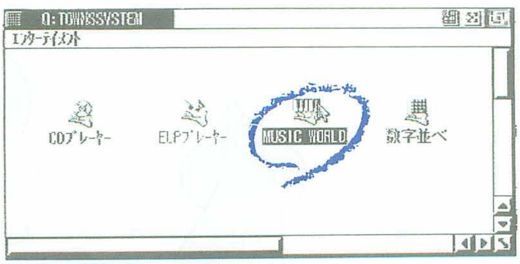
それでは実際にMUSIC WORLDを使いながら、楽しく基本操作をマスターしましょう。

1 （エンターテイメント）をダブルクリックします。

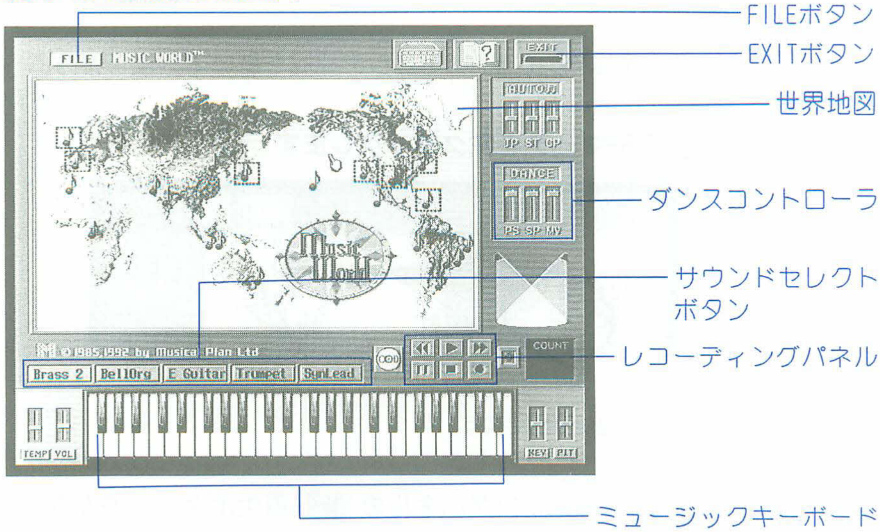


エンターテイメントのアイテム表示ウィンドウが表示されます。

2 （MUSIC WORLD）をダブルクリックして実行します。



MUSIC WORLDが始まります。



・[FILE] ボタン
録音した演奏を保存したり、読み込んだりできます。

・[EXIT] ボタン
MUSIC WORLDを終わらせます。

・世界地図
地図上の音符マークを左クリックすると聴きたい曲を選べます。

・ダンスコントローラ
ダンスのスピードや振り付けを変えることができます。

・サウンドセレクトボタン
ミュージックキーボードで使用する楽器の音を選べます。

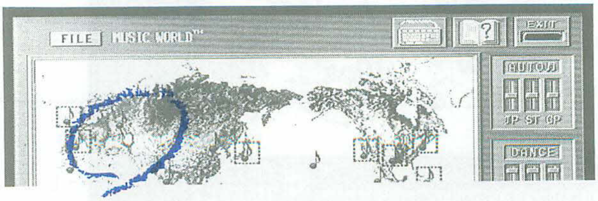
・ミュージックキーボード
鍵盤を左クリックしたり、キーボードを使って演奏できます。

・レコーディングパネル
再生ボタン、録音ボタン、停止ボタン、巻き戻しボタン、早送りボタン、一時停止ボタンを使って音楽をコントロールできます。

■音楽を聴いてみよう

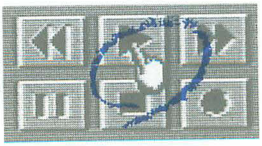
それではMUSIC WORLDでロシア民謡を聴いてみましょう。

1 音符マークを左クリックします。



解説が表示されます。

2 レコーディングパネルの ▶（再生ボタン）を左クリックします。



曲が流れ、犬がダンスを始めます。

3 ダンスコントローラの各ボタンをドラッグして犬のダンスを変えてみます。



・［ＰＳ］
ダンスをする位置が変わります。

・［ＳＰ］
ダンスのスピードが変わります。

・［ＭＶ］
ダンスの振り付けが変わります。

曲が終わると犬が消えます。

■ミュージックキーボードを使って演奏しよう

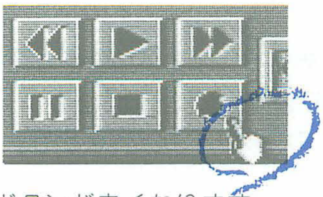
さっそく曲に合わせてミュージックキーボードを弾いてみましょう。マウス、キーボードどちらでも弾けます。あとで自分の演奏を聴いてみたい、そんなときは演奏しながら録音することもできます。

1 サウンドセレクトボタンから自分の好きな楽器を選びます。



ためしにマウスでミュージックキーボードの鍵盤を左クリックして、自分の好きな音を選んでみましょう。
曲の演奏中にも楽器を変えることができます。

2 レコーディングパネルの（録音ボタン）を左クリックします。



ボタンが赤くなります。

3 レコーディングパネルの（再生ボタン）を左クリックします。

曲が始まります。

4 ミュージックキーボードを使って、曲に合わせて演奏します。

録音の途中で演奏をやめるときには、（停止ボタン）を左クリックします。録音したものをためしに聞いてみたいときは（再生ボタン）を左クリックします。
うまく演奏できましたか？　どうもうまくいかないな、というときは、もう一度1から繰り返してみましょう。

上手に演奏できたものはいつまでも取っておきたいもの。フロッピィディスクの中に「ファイル」という入れものを作って取っておきます。この「ファイル」について説明しましょう。

■ファイルってなんだろう

「ファイル」と聞いて、何のことだろうって思う人もいるはずです。ファイルとはプログラムやデータをひとつにまとめてしまっておく入れものです。関係のあるデータを１つのファイルに、一連の仕事をするプログラムを１つのファイルに、というようにファイルごとに情報を管理するものです。
ファイルには、私たち１人１人に名前があるように、１つ１つに名前をつけておきます。これをファイル名といいます。この名前の付けかたには決まりがあります。
ファイル名は、ファイル１つ１つに付けられた名前と拡張子というものからできています。

```
        ファイル名
 ┌──────────┴──────────┐
名前              拡張子
○○○○○．○○○
       └─ ピリオド
```

「拡張子」はファイルの種類をあらわします。拡張子を見ると、これは何のファイルかということがわかります。たとえば絵のファイルの拡張子は「.TIF」、文章のファイルは「.TXT」、「.DOC」などです。

ファイル名に使える文字には以下のような決まりがあります。これをきちんと守りましょう。

・英字、数字、漢字、ひらがな、カタカナの他に次の記号が使えます。
　＄　＆　＃　％　’　（　）　－　＠　＾　｛　｝　！　＿
・文字の数：
　ファイル名

文字の種類	文字数
英数字、カタカナ（半角）	8
漢字、ひらがな（全角）	4

拡張子

文字の種類	文字数
英数字（半角）	3
英数字（全角）	1

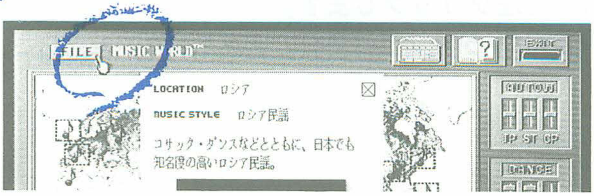
・使ってはいけない名前：
AUX、AUX0～AUX4、CON、PRN、NUL、CLOCK

アドバイス
ファイル名は英小文字で入力しても自動的に英大文字に変わります。したがって、ファイル名を入力するときは、英大文字でも英小文字でもかまいません。

■録音した演奏をファイルに保存しよう

ファイルがどういうものかわかったら、先ほど録音した演奏をさっそくファイルに保存しましょう。ファイルに保存する操作は、他のアプリケーションを使うときにもよく出てくる操作ですから、ここでしっかり覚えておきましょう。

1 ［FILE］ボタンを左クリックします。

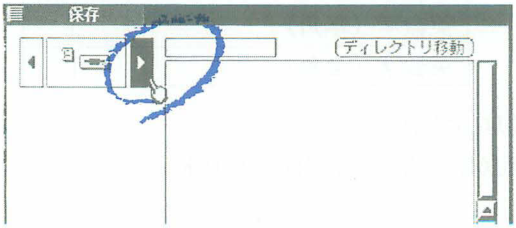


2 ［SAVE RECORD］を左クリックします。



ファイルを保存するためのウィンドウが表示されます。

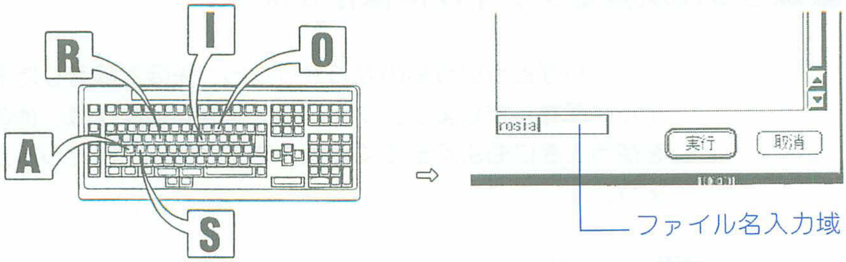
3 ▶ を左クリックして ⑧▭ にします。



これで先ほど初期化したフロッピィディスクに、ファイルを保存できるように準備が整いました。
ファイル名入力域でカーソルが点滅しています。

4 ここにキーボードから「rosia」と入力します。

拡張子は自動的に付くので、ここでは「rosia」だけを入力します。



5 ［実行］を左クリックします。

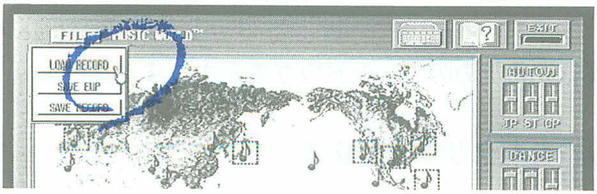
これでフロッピィディスクに自分の演奏が保存できました。

■ファイルを読み込んで演奏しよう

フロッピィディスクに保存した自分の演奏を聞いてみましょう。保存されているファイルの内容を表示したり、再生したりするための準備を「ファイルを読み込む」といいます。読み込みの操作も基本の操作ですから、ここでしっかりマスターしておきましょう。

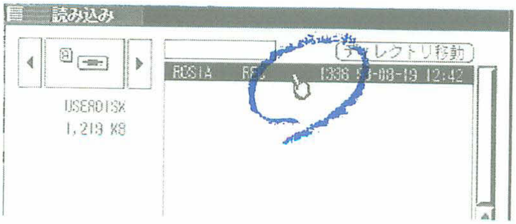
1 [FILE] ボタンを左クリックします。

2 [LOAD RECORD] を左クリックします。



ファイルを読み込むためのウィンドウが表示されます。
「ROSIA.REC」が表示されていますね。これが保存したファイルです。
先ほど英小文字で入力したファイル名は拡張子「.REC」が付き、英大文字の「ROSIA.REC」に変わっています。

3 「ROSIA.REC」を左クリックします。



「ROSIA.REC 」が反転表示されます。

4 [実行] を左クリックします。

ロシア民謡の解説が表示されます。これで録音した演奏を再生する準備が整いました。

5 ▶（再生ボタン）を左クリックします。

演奏が流れ始めます。自分の演奏はどうでしたか？

■MUSIC WORLDを終了しよう

それでは、MUSIC WORLDを終わらせましょう。

1 [EXIT] ボタンを左クリックします。

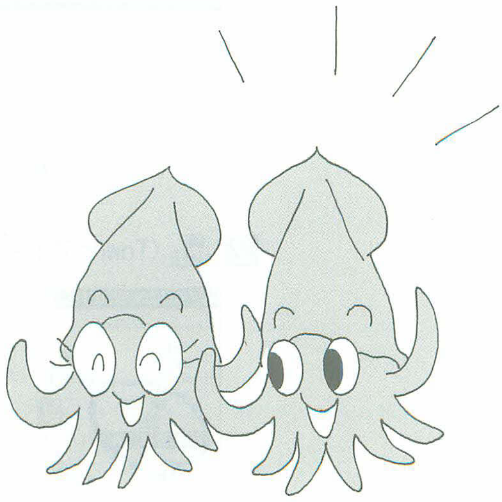


終了を確認するためのウィンドウが表示されます。

2 [END] を左クリックします。

MUSIC WORLDが終了して、TownsMENUに戻ります。

MUSIC WORLDをひととおり使ってみました。FM TOWNSの基本的な操作はマスターできましたか？ MUSIC WORLDには他にもいろいろな曲が用意されていますので、FM TOWNSの操作を練習しながら聴いてみるのもいいでしょう。

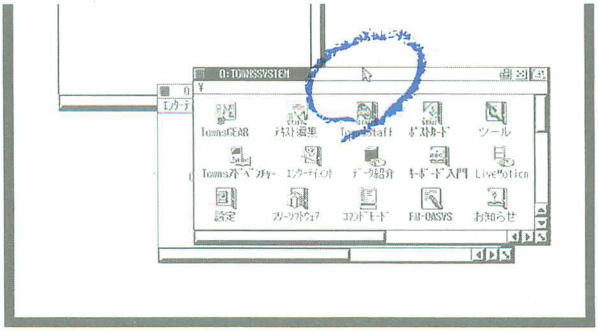


Townsアドベンチャーで復習しよう

このマニュアルを読みながら、基本操作をひととおり練習してみたけれど、まだ不安だなと思う人には、「Townsアドベンチャー」が用意されています。Townsアドベンチャーは、あなたが主人公になってFMTOWNSの国をめざす物語です。画面を見ながら操作していくと、FMTOWNSの基礎知識や基本操作を覚えることができます。

さあ、FMTOWNSの国へでかけてみましょう。

1 「¥」（ルートディレクトリ）のアイテム表示ウィンドウをアクティブにします。

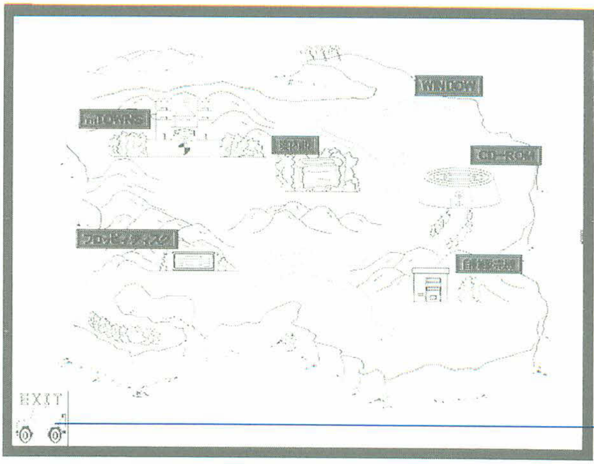


ルートディレクトリについては、「ディレクトリって何だろう」（P.86）をご覧ください。
「ウィンドウをアクティブにする」操作については、「ドラッグ」（P.8）のアドバイスをご覧ください。

2 （Townsアドベンチャー）をダブルクリックして実行します。



音楽が流れ出し、Townsアドベンチャーが始まります。



左クリックすると
終了します。

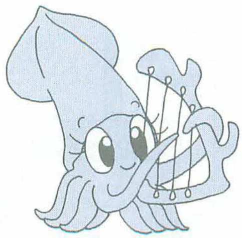
Townsアドベンチャーはナレーションによって進んでいきます。そのとおりに操作してみてください。
全部見終わると、自動的にTownsMENUに戻ります。

アドバイス

途中で右クリックすると、「メニュー」、「地図」、「終了」を選択するウィンドウが表示されます。
「メニュー」を左クリックすると、Townsアドベンチャーの目次ともいえるメニュー画面が表示されます。ここから見たい説明を左クリックして進めることもできます。
「地図」を左クリックすると、FM ＴＯＷＮＳの国の地図が表示され、今自分はどの辺を旅しているのか、つまりどこまで勉強したのかがわかるようになっています。
地図の左下にある［EXIT］を左クリックすると地図の前に表示されていた画面に戻ります。
「終了」を左クリックすると、Townsアドベンチャーを終了します。

第3章

TownsGEARで自分の作品を作ろう



ここでは、TownsGEARの基本的な使いかたを説明します。
TownsGEARを使うと、自分の作品を自由に作ることができます。

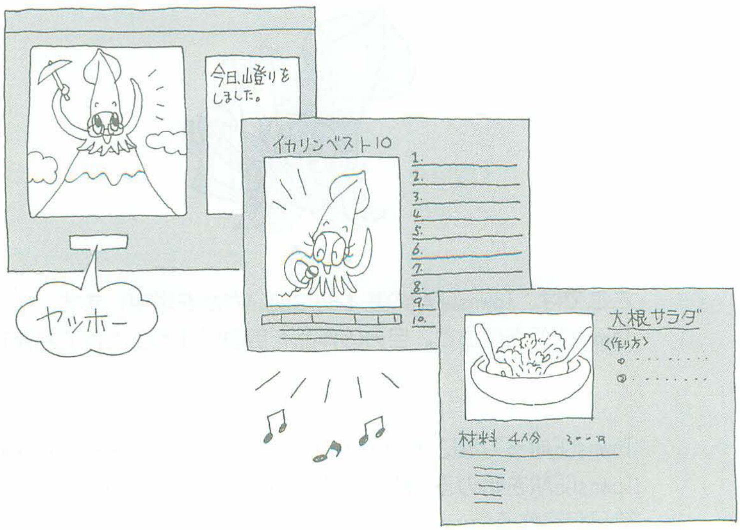
TownsGEARってなに？ ………………………………………… P.44
TownsGEARを始める／終了する ……………………………… P.46
絵日記を作ろう……………………………………………… P.52
カレンダーを作ろう………………………………………… P.70
２日目の絵日記を書こう…………………………………… P.80
TownsGEAR入門で復習しよう ……………………………… P.82

TownsGEARってなに？

「TownsGEAR」．．．ムム、これはいったいなんて読むんだ？って思った人もいるでしょう。これは、「タウンズギア」って読むんです。「Towns」は「FM ＴＯＷＮＳ」のことで、「GEAR」は「部品」っていった感じかな？　つまり、「TownsGEAR」は、「部品が入った道具箱」なのです。
ここでは、TownsGEARを使うとどんなことができるのか、TownsGEARは何からできているのかを説明します。

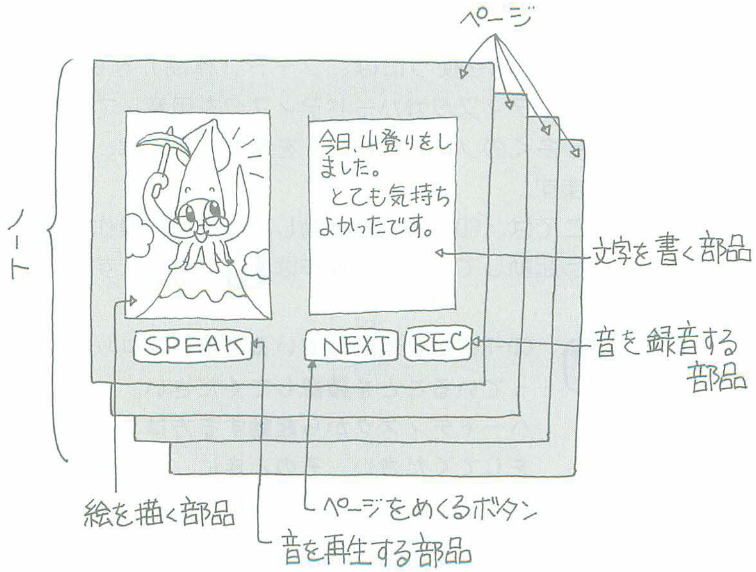
■ＴｏｗｎｓＧＥＡＲは自分で作るマルチメディアの世界

TownsGEARは、絵、映像、音声を使って、自由に作品を作れるアプリケーションです。
たとえば、楽しかった思い出を記録しておく『絵日記』、お気に入りのＣＤを集めた『ＣＤライブラリ』、自分の得意料理を集めた『COOKINGノート』など、マルチメディアの作品を自分で作ることができるんです！！



■TownsGEARは何からできている？

TownsGEARでは、TownsGEARで作った作品のことを、「ノート」と呼びます。皆さんが使うノートと同じように、TownsGEARの「ノート」の中にも「ページ」があります。TownsGEARの１つの画面が「ページ」になります。
TownsGEARの「ページ」には、絵や文字だけでなく、音やビデオ映像などを入れることができます。
TownsGEARでは、絵や文字、音や映像を入れる場所を「部品」と呼んでいます。それから、ページをめくる「ボタン」なんていうのもあるんですよ。



アドバイス

Townsシステムソフトウェアの中には、TownsGEARで作ったノート（作品）がいくつか入っています。
TownsGEARのアイテム表示ウィンドウから選びます。

・（TownsGEARデモ）
ヨーロッパ、ルネッサンス期における代表的な画家の絵を、美しい音楽とともに紹介しています。

・（ノート事例集）
TownsGEARを使って作ったノート（作品）の例が３つ入っています。
「ヨーロッパ紀行」「CD-ROM豆辞典」「ビジネスプレゼンテーション」

TownsGEARを始める／終了する

ではいよいよ、TownsGEARを使ってみましょう。
まず始めに、TownsGEARの始めかたと終了のしかたをやってみましょう。

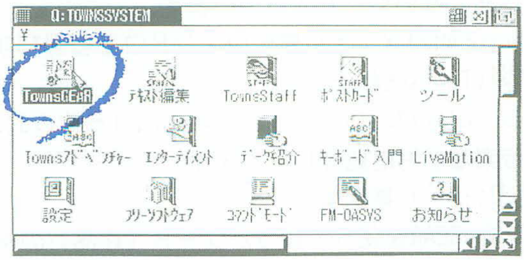
■TownsGEARを始める

TownsGEARを始めましょう。
TownsGEARを使うには、ノート（作品）を保存するものが必要です。フロッピィディスクかハードディスクを用意してください。
より多くのノート（作品）を保存するには、ハードディスクのほうが向いています。
ここでは、CD-ROMから起動している方の操作は CD で表し、ハードディスクから起動している方の操作は HD で表します。

いーか!?
CD-ROMから起動している方は、フロッピィディスクがドライブＡに入っていることを確認してください。
ハードディスクから起動する方は、「HDインストール」を使って準備をしてください。そのときに、「TownsGEAR」と「参照ノート」を選びます。HDインストールについては、「応用編　第４章　ハードディスクを活用しよう」(P. 163) をご覧ください。

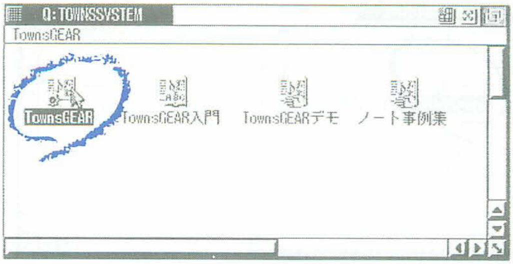
1 TownsGEARを始めます。

CD (TownsGEAR) をダブルクリックします。



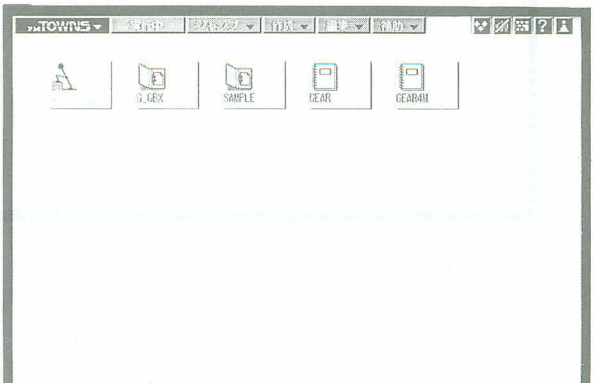
TownsGEARのアイテム表示ウィンドウが表示されます。

（TownsGEAR）をダブルクリックして実行します。



「スタートドライブが設定されていません」というメッセージが表示されるので［確認］を左クリックします。
本体のメモリが２MB以下の場合、「このシステムはムービー部品が扱えません」というメッセージが表示されるときがあります。そのときは［確認］を左クリックして、作業を続けてください。
「スタートドライブ（スタートアップドライブ）」とは、ノートを作る場所のことです。この設定は、あとの操作❸でします。

TownsGEARの初めの画面が表示されます。
初めの画面には、TownsGEARの中に入っているファイルなどがイラストで表示されます。２度目からは表示されません。



この画面を、「もくじノート」と言います。
ノートを作ると、ノートの名前のみが表示されます。

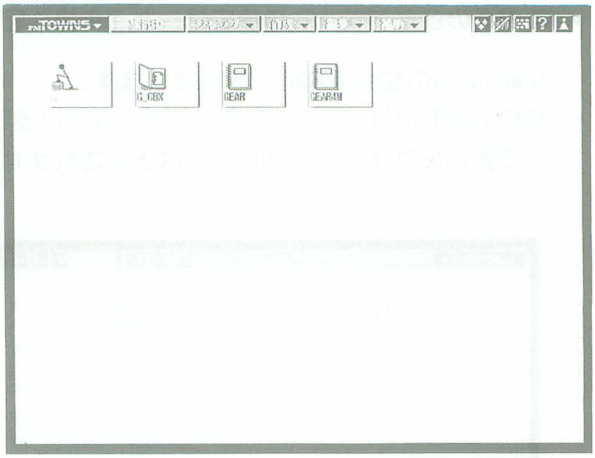
（TownsGEAR）をダブルクリックして実行します。



「ドライブの準備ができていません」というメッセージが表示されたときは［確認］を左クリックします。この準備は、あとの操作❸でします。

TownsGEARの初めの画面が表示されます。

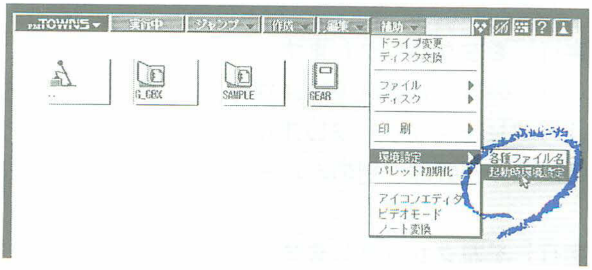
初めの画面には、TownsGEARの中に入っているファイルなどが表示されます。



この画面を、「もくじノート」と言います。

ノートを作ると、ノートの名前も表示されます。

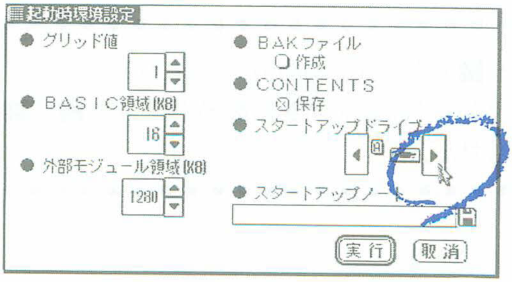
2 ［補助］メニューの［環境設定］から［起動時環境設定］を選びます。



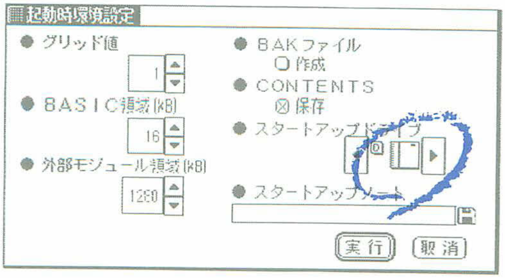
「起動時環境設定」ウィンドウが表示されます。

3 ノートを作る場所を指定します。

◀ ▶ を左クリックして「スタートアップドライブ」をドライブAにします。



「スタートアップドライブ」が、TownsGEARをインストールしたドライブになっていることを確認します。



4 ［実行］を左クリックします。

CD ［実行］を左クリックします。
「ＣＤへの書き込みはできません」というメッセージが表示されるので［確認］を左クリックします。
この設定の内容は、別のところにも書き込まれるので大丈夫です。

HD ［実行］を左クリックします。

5 いったんTownsGEARを終了します。

終了のしかたについては、次のページをご覧ください。

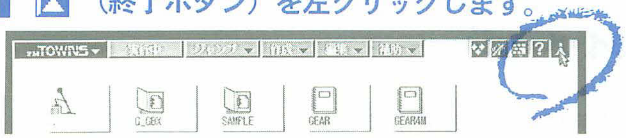
いーか!? ここでいったん終了しないと、2～4の設定が有効になりません。必ず終了してください。

アドバイス 2～5の操作は、初めの一回だけ行います。
２度目にTownsGEARを始めるときは、2～5の操作をする必要はありません。

■TownsGEARを終了する

では次に、終了のしかたを覚えましょう。
ノートを作ると、ノートの内容は、TownsGEARを終わらせたときに、自動的にフロッピィディスク（またはハードディスク）に保存されます。

1 （終了ボタン）を左クリックします。



TownsGEARの終了を確認するためのメッセージが表示されます。

2 ［終了］を左クリックします。



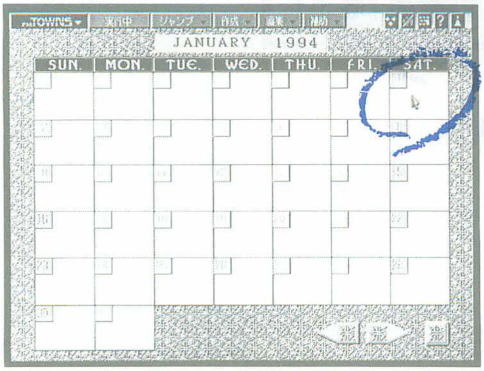
TownsMENUに戻ります。

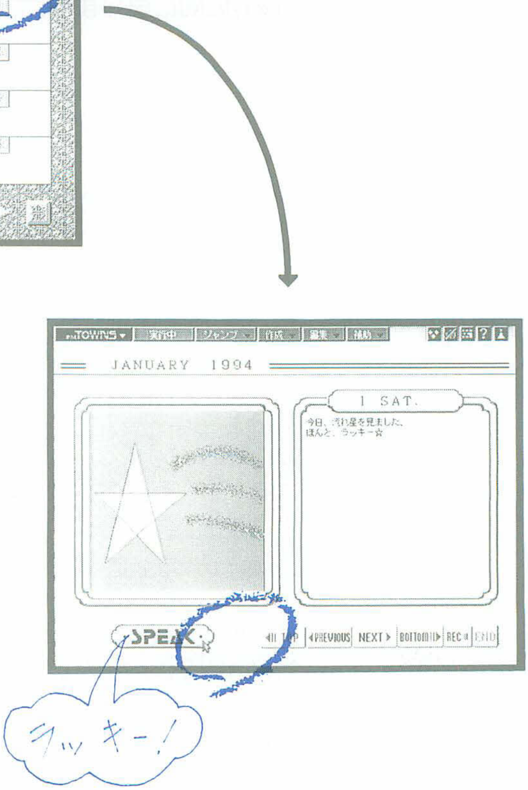
絵日記を作ろう

TownsGEARを使って、絵日記を作ってみましょう。

■絵日記の完成イメージ

絵日記の完成イメージを先にお話しておきましょう。
どんな絵日記を作るかというと．．．．．
１ページ目がカレンダーで、カレンダーの日付を左クリックすると、その日の絵日記が表示される。そして、その絵日記のある部品を左クリックすると、自分の声が出る、という絵日記です。





■ノートを作る

まず始めに、絵日記を書くためのノートを作りましょう。
ノートを作ると、ノートの1ページ目が自動的に表示されます。
ページの上には、自分で部品を置くこともできますが、ここでは、あらかじめ部品が用意されているページを使います。ここで使うページには、文字を書く部品、絵を描く部品、音を録音する部品などが用意されています。
あらかじめ部品が用意されているページのことを、「参照ページ」と言います。また、参照ページが集まったものを、「参照ノート」と呼びます。

1 TownsGEARを始めます。
「もくじノート」が表示されます。

2 ［作成］メニューから［ノート］を選びます。



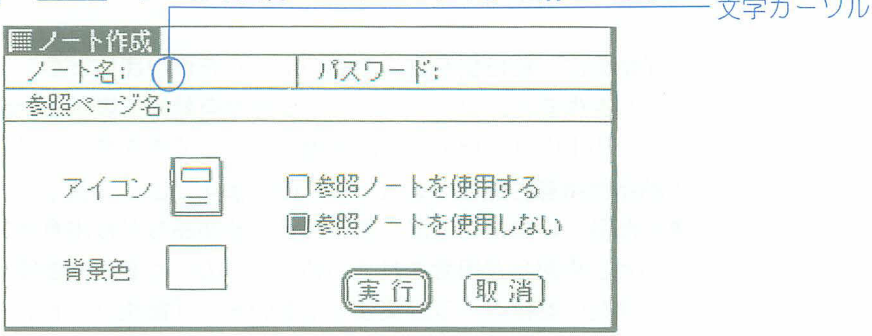
「ノート作成」ウィンドウが表示されます。

3 ノートの名前を「絵日記」に変えます。
「ノート1」の「ノ」を左クリックします。

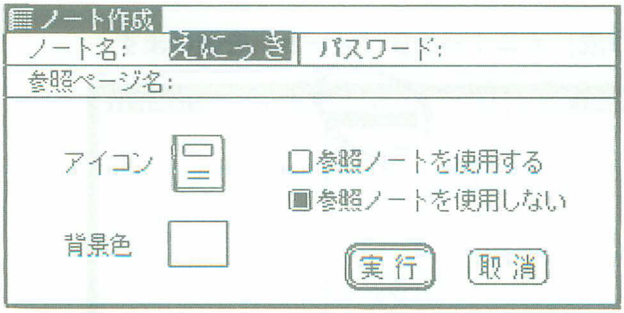


「｜」が表示されます。「｜」のことを文字カーソルといいます。

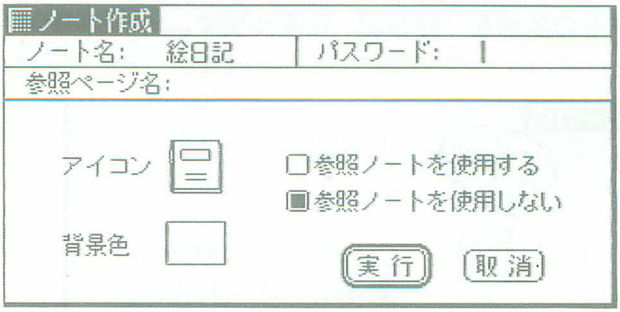
4 **[削除] キーを4回押して「ノート1」を消します。**



5 **キーボードを使って、ひらがなで「えにっき」と入力します。**

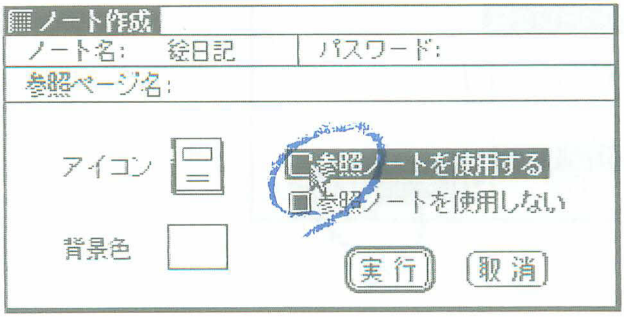


6 **[変換] キーを押し、[⏎] キーを押します。**



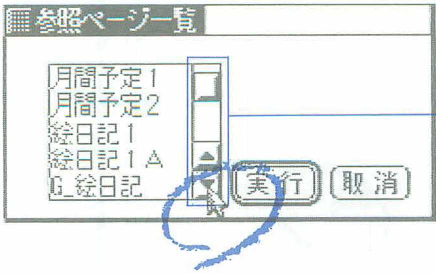
ノートの名前が「絵日記」になりました。

7 「□参照ノートを使用する」を左クリックします。



「参照ページ一覧」ウィンドウが表示されます。

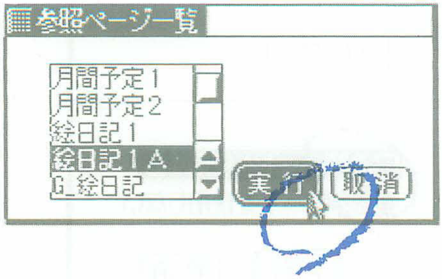
8 スクロールバーの▼を数回左クリックして「絵日記1A」を表示させます。



アドバイス

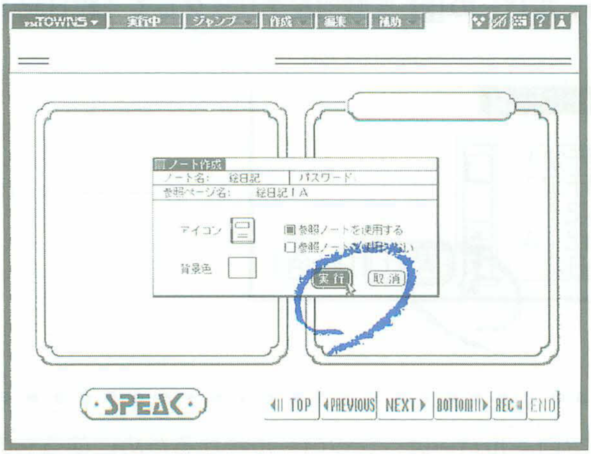
スクロールバーは、スクロールさせるために使うものです。
スクロールとは、表示内容を上下に動かして、かくれている部分を表示させることです。
▲ を左クリックすると、一行上にスクロールします。
▼ を左クリックすると、一行下にスクロールします。

9 「絵日記1A」を選び、［実行］を左クリックします。



ノートの1ページ目が表示され、「ノート作成」ウィンドウに戻ります。

10 ［実行］を左クリックします。



これで、絵日記を描くためのノートが作られました。

■文字を書く

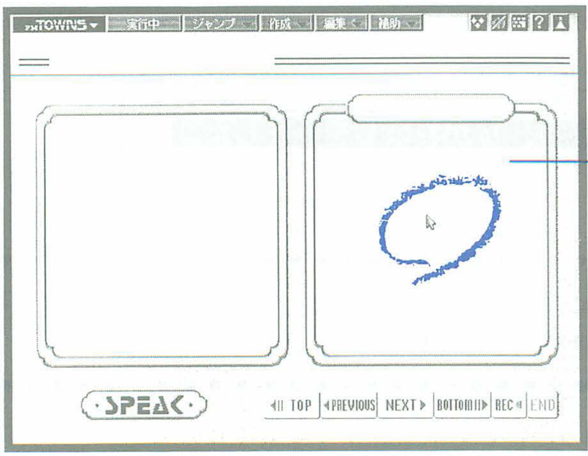
右側の枠に、文字を書きましょう。
右側の枠は、文字を書く部品になっています。文字を書く部品のことを「テキストフレーム」といいます。
キーボードを使って、次のように入力してみましょう。

「今日、流れ星を見ました。
ほんと、ラッキー☆」

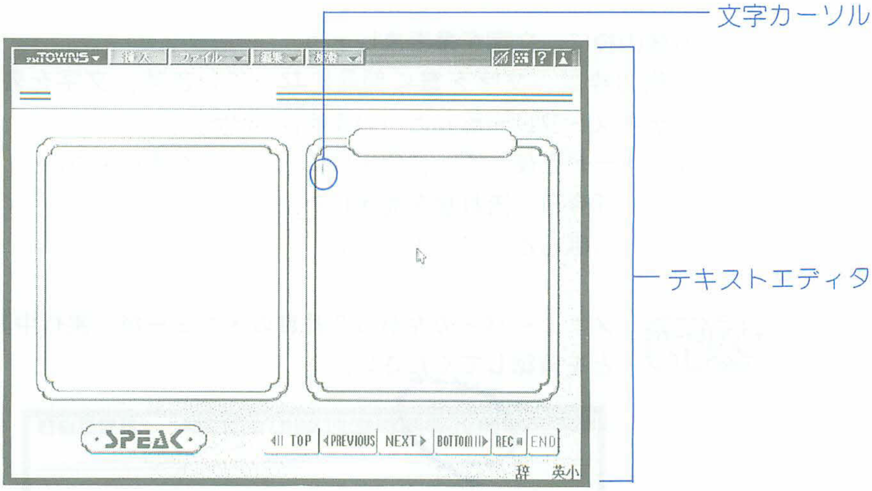
いーか!? メニューバーの左から２番目のメニューが［実行中］になっていることを確認してください。



1 テキストフレームの内側で左クリックします。

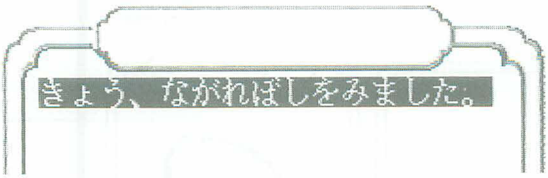


メニューバーが変わり、テキストフレームには文字カーソルが表示されます。



この画面は文字を書く画面で、「テキストエディタ」といいます。

2 「きょう、ながれぼしをみました。」とひらがなで入力します。



アドバイス　途中で文字を入力しなおすときは、［←］キーか［→］キーを使って文字カーソルを移動して、入力し直します。

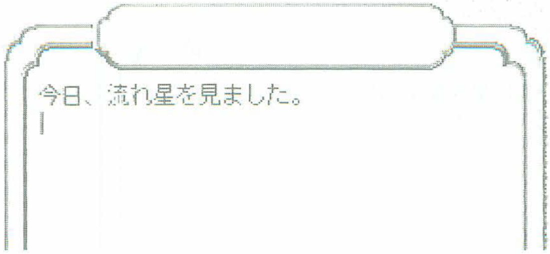
3 ［変換］キーを押します。

漢字混じりの文になります。



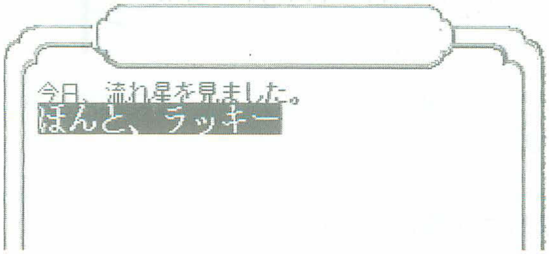
4 文字を確定するために、⏎キーを押します。

文字が確定され、文字カーソルが次の行に移動します。



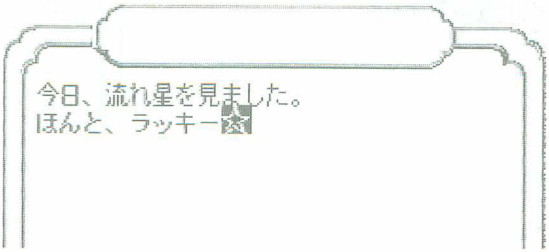
5 次に、「ほんと、らっきー」と入力し、変換キーを押します。

ひらがなとカタカナの文になります。



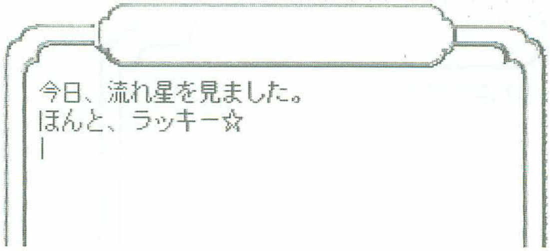
6 続けて、「ほし」と入力し、変換キーを押します。

「☆」に変換されるまで数回押します。

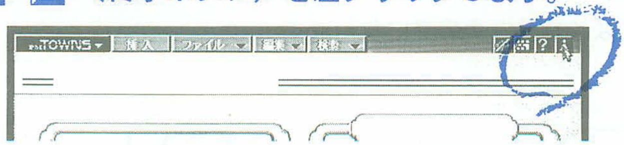


7 文字を確定するために、[↵] キーを押します。

文字が確定され、カーソルが次の行に移動します。



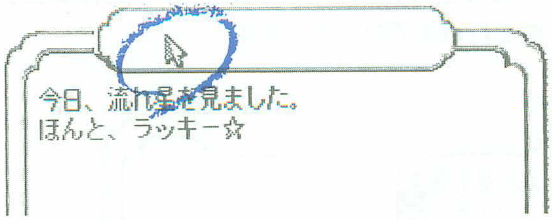
8 [終了ボタン] （終了ボタン）を左クリックします。



テキストエディタが終了し、メニューバーが変わります。
文字は書けましたか？

9 絵日記に日付を表示します。

テキストフレームの上の枠の中で左クリックします。

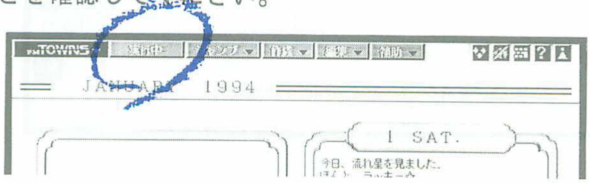


日付が自動的に表示されます。
この部分は、あらかじめ日付が表示されるようになっています。

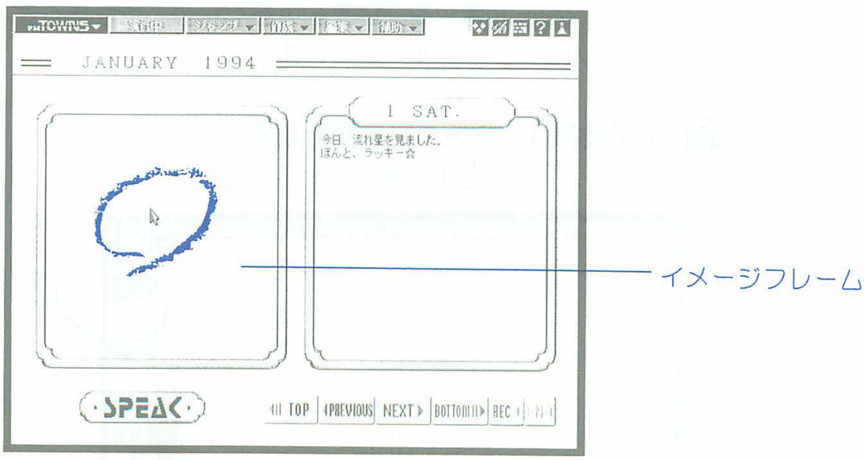
■絵を描く

今度は、左側の枠に絵を描きましょう。
左側の枠は、絵を描く部品になっています。絵を描く部品のことを「イメージフレーム」といいます。
それでは、流れ星を描いてみましょう。
まず一筆書きで「星」を描いて、次に「流れ星が流れたあと」を描いてみましょう。

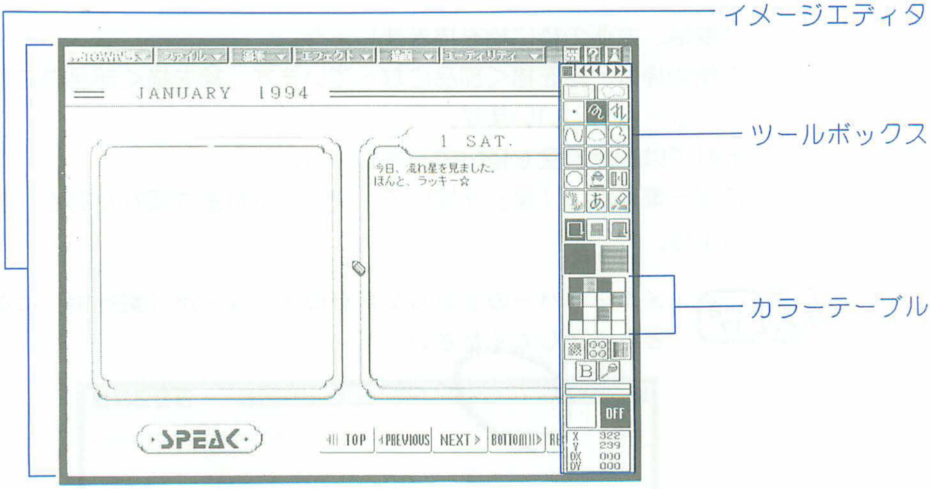
いーか!? メニューバーの左から２番目のメニューが［実行中］になっていることを確認してください。



1 イメージフレームの内側で左クリックします。



メニューバーが変わります。また、マウスカーソルが鉛筆の形に変わります。



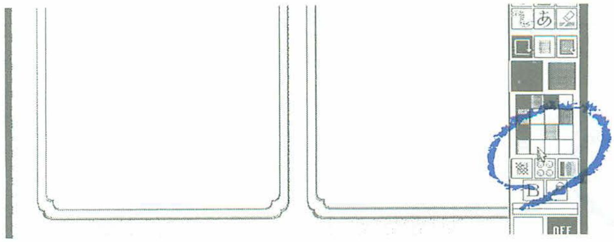
この画面は絵を描く画面で、「イメージエディタ」といいます。
右側に表示されているものは、絵を描くための道具を集めた「ツールボックス」です。ツールボックスの真ん中あたりの、色がたくさん集まっているところを「カラーテーブル」といいます。

2 まず最初は、水色の星を描きます。

ツールボックスの［直線アイコン］（直線）を左クリックします。

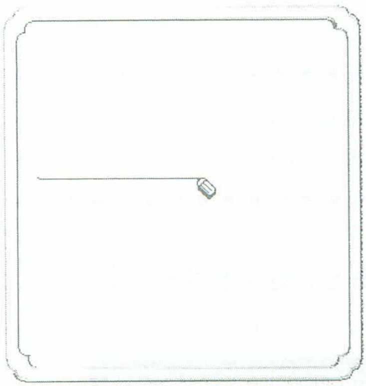


3 カラーテーブルの水色を左クリックします。



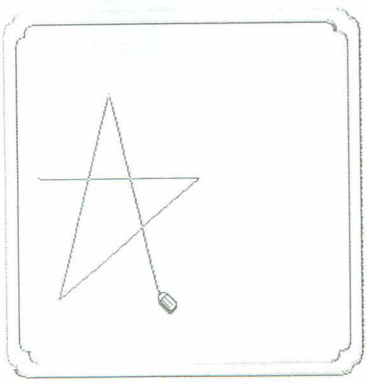
カラーテーブルの左上の四角が水色に変わります。
左上の四角には、選んだ色が表示されます。

4 星を描き出す位置で左クリックして、マウスカーソルを右へ動かします。

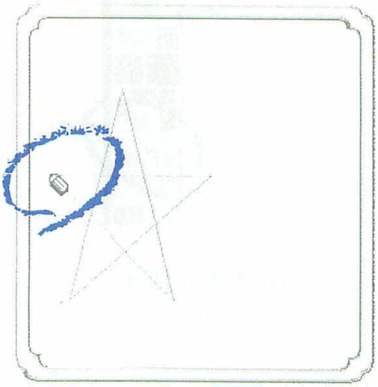


描き出した位置とマウスカーソルを結ぶ線が表示されます。

5 星の頂点を順番に左クリックしていきます。



6 最後の位置で右クリックします。

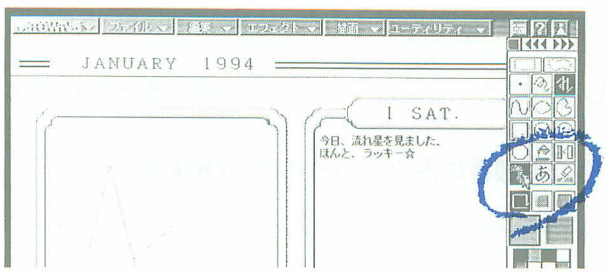


水色の星が描けましたね。

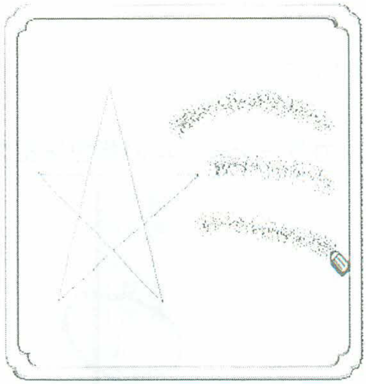
アドバイス　やり直すときは、［編集］メニューから［アンドゥ］を選びます。直前に行った操作が取り消され、元の状態に戻ります。

7 次に「流れ星が流れたあと」を3本描きます。

ツールボックスの　（スプレー）を左クリックします。



8 星の横でドラッグします。



マウスカーソルの動いたあとが、スプレーを吹きつけたような線になります。

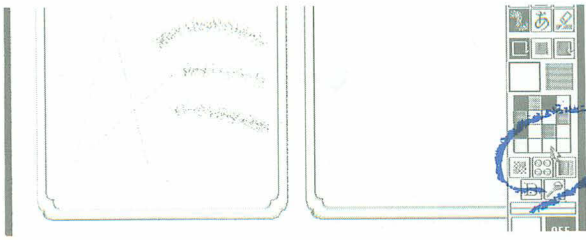


部分的に消すときは、ツールボックスの（消しゴム）を選び、消すところをドラッグします。
消しゴムを使うのと同じように絵が消えます。

■色を塗る

星と空に色を塗りましょう。
星には黄色を塗って、空には青色を塗ってみましょう。

1 まず、星に色を塗ります。カラーテーブルの黄色を左クリックします。

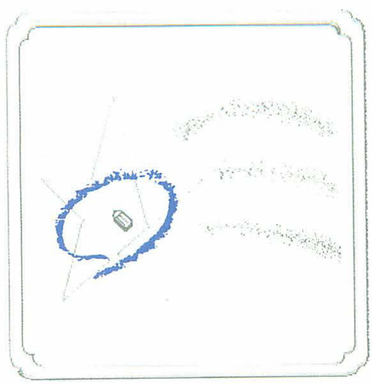


絵を描く色が黄色に変わります。

2 ツールボックスの （塗りつぶし）を左クリックします。



3 星の内側で左クリックします。



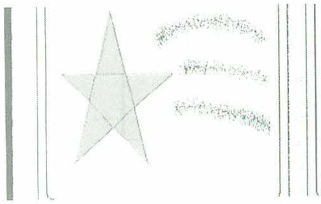
線で囲まれた部分に色が塗られます。

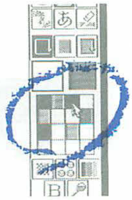
アドバイス　やり直すときは、［編集］メニューの［アンドゥ］を選びます。
色を塗る直前の状態に戻ります。

4 3の操作を繰り返して、星全体に色を塗ります。

次は、空に色を塗りましょう。

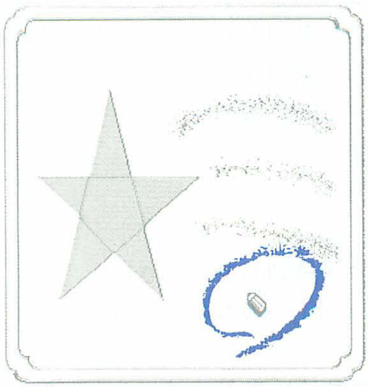
5 カラーテーブルの青色を左クリックします。





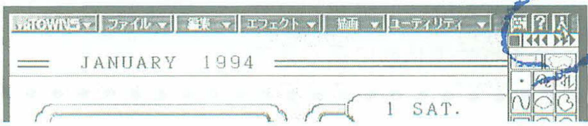
絵を描く色が青色に変わります。

6 星の外側で左クリックします。



空一面、青色になりました。
夜空に浮かぶ流れ星のできあがりです。

７　（終了ボタン）を左クリックします。



描いた絵の保存を確認するウィンドウが表示されます。

８　［保存する］を左クリックします。



イメージエディタが終了し、メニューバーが変わります。

■音を録音する／再生する

自分の声を録音して、再生してみましょう。
右下の［ＲＥＣ■］ボタンは、音声を録音するための部品になっていて、左下の［ＳＰＥＡＫ］ボタンは、音声を再生するための部品になっています。
音声を録音するための部品を「音声録音ユニット」といい、音声を再生するための部品を「音声再生ユニット」といいます。
録音できる時間は、約８秒です。

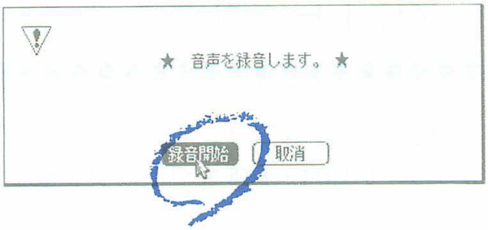
いーか!?　ＦＭＴＯＷＮＳのマイクを確認してください。
マイクについては、『ＦＭＴＯＷＮＳ　ＧＵＩＤＥ』をご覧ください。

１　［ＲＥＣ■］ボタンを左クリックします。



録音開始を確認するウィンドウが表示されます。

2 ［録音開始］を左クリックします。



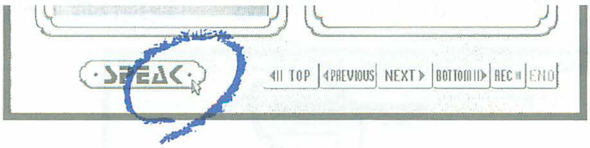
マウスカーソルがマイクの形に変わります。

3 FMTOWNSのマイクに口を近づけて「ラッキー」と言います。

マイクの形のマウスカーソルが消え、声が録音されました。

4 それでは、声を再生してみましょう。

［SPEAK］ボタンを左クリックします。



マウスカーソルが人の顔に変わり、声が再生されます。
さっき録音した自分の声が聞こえてきましたね。

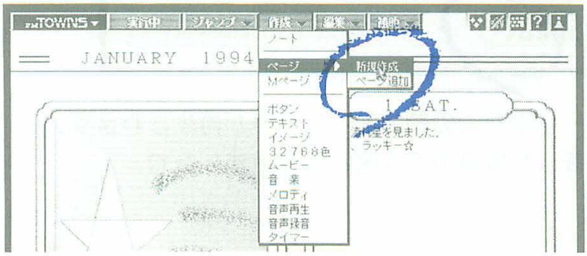
カレンダーを作ろう

絵日記が何日分もあると、あとで見るときに大変です。そこで、絵日記のページの前にカレンダーのページを作って、カレンダーの○月×日を左クリックすると、○月×日の絵日記が表示されるように工夫してみましょう。

■カレンダーのページを作る

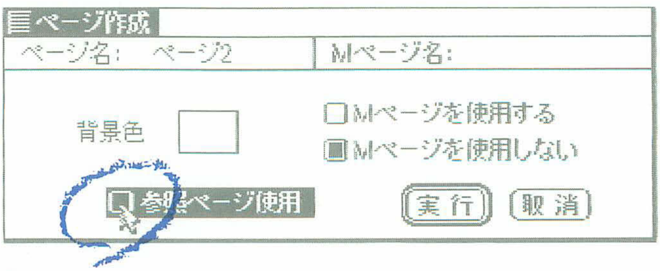
まず始めに、カレンダーのページを作ります。
カレンダーのページを新しく作って、絵日記のページの前に移動します。

1 ［作成］メニューの［ページ］から、［新規作成］を選びます。



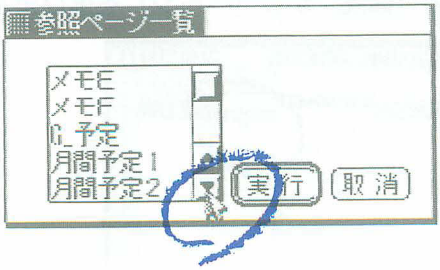
「ページ作成」ウィンドウが表示されます。

2 「□参照ページ使用」を左クリックします。

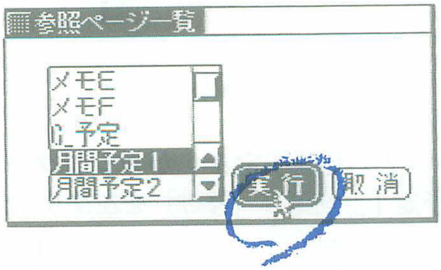


「参照ページ一覧」ウィンドウが表示されます。

3 スクロールバーを使って、「月間予定１」を表示させます。

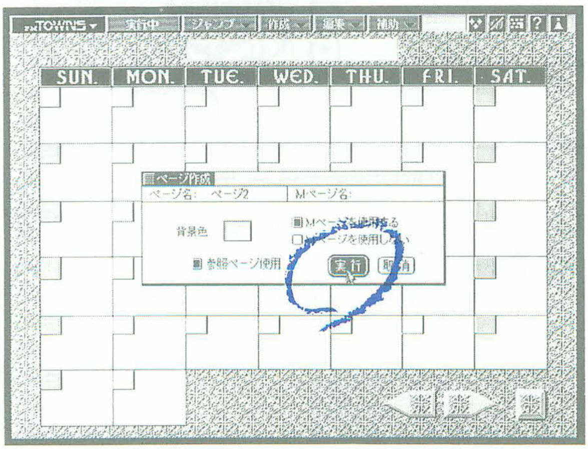


4 「月間予定１」を選び、［実行］を左クリックします。



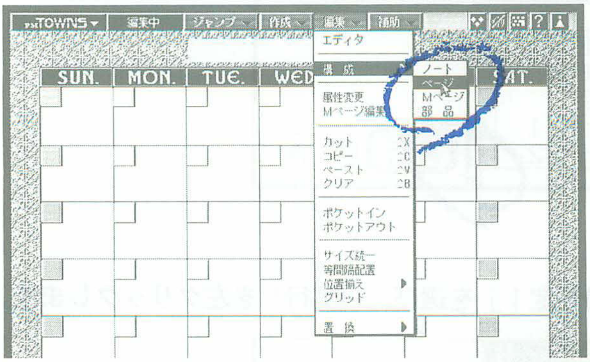
カレンダーのページが表示され、「ページ作成」ウィンドウに戻ります。

5 ［実行］を左クリックします。



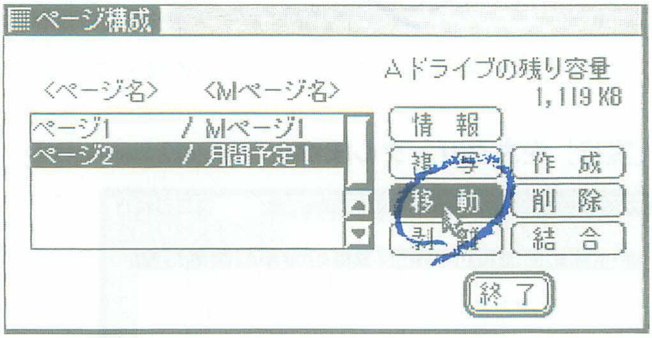
カレンダーのページが絵日記のページの次に作成されます。
また、メニューバーの左から２番目のメニューが［編集中］になります。

6 カレンダーのページを絵日記のページの前に移動させるために、［編集］メニューの［構成］から［ページ］を選びます。



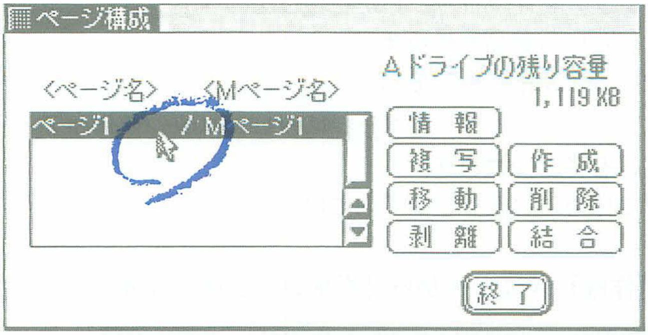
「ページ構成」ウィンドウが表示されます。

7 この場合、「ページ2／月間予定1」がカレンダーのページなので、「ページ2／月間予定1」を選び［移動］を左クリックします。



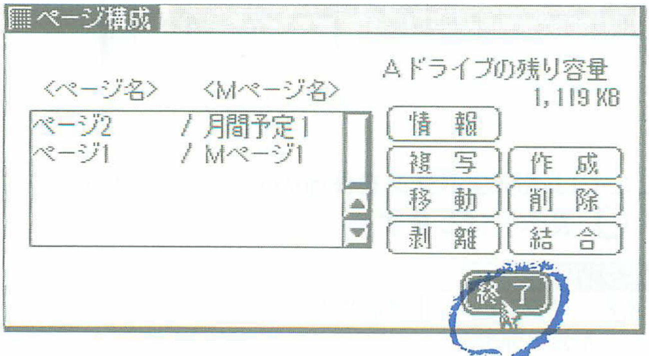
「移動したい位置にマウスカーソルを合わせてクリックして下さい」というメッセージが表示されます。
マウスカーソルを動かすとメッセージが消えます。

8 この場合、「ページ1／Mページ1」が絵日記のページなので、「ページ1／Mページ1」を左クリックします。



「ページ2／月間予定1」が「ページ1／Mページ1」の前に移動します。

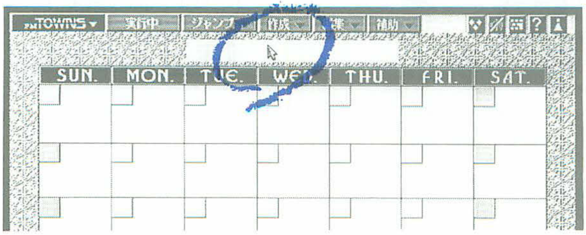
9 ［終了］を左クリックします。



カレンダーのページが、絵日記のページの前に移動しました。

10 カレンダーに日付を表示させます。

メニューバーの［編集中］を左クリックして［実行中］にしたあと、カレンダーの上の枠の中で左クリックします。



日付が自動的に表示されます。

■絵日記のページを表示するボタンを作る

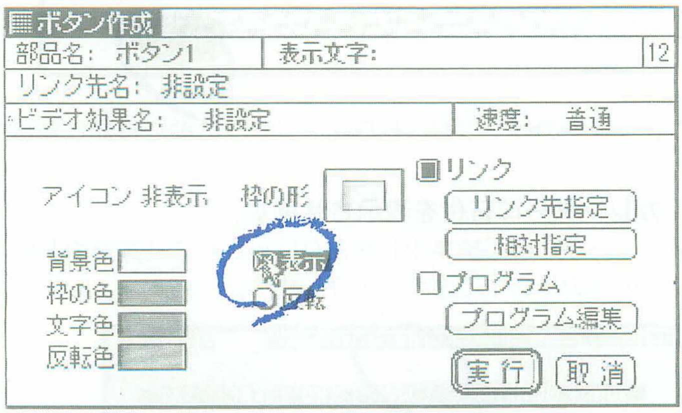
カレンダーを左クリックしたら絵日記のページがが表示されるように、「ボタン」という部品を作りましょう。
「ボタン」を使うと、他のページを表示することができます。
ここでは、カレンダーのページに新しくボタンを作って、ボタンと絵日記のページを結びつけます。
結びつけることを「リンク」といいます。

1 ［作成］メニューから［ボタン］を選びます。



「ボタン作成」ウィンドウが表示されます。

2 ここでは透明なボタンを作るので、「☒ 表示」を左クリックして「○ 表示」にします。

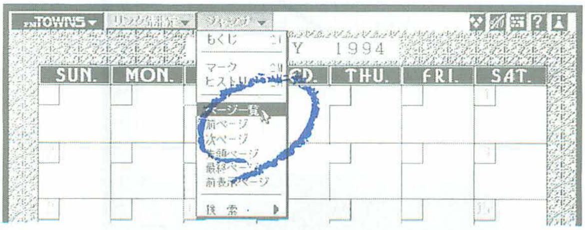


3 ［リンク先指定］を左クリックします。



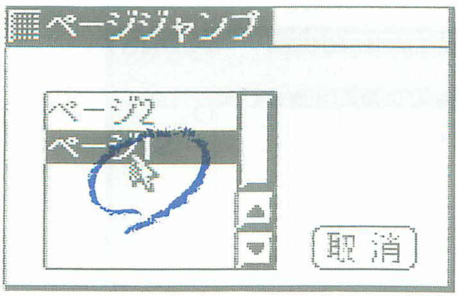
ボタンを結びつけるページ（リンク先）を指定するメニューバーに変わります。

4 ［ジャンプ］メニューから［ページ一覧］を選びます。



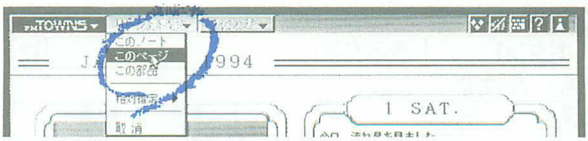
「ページジャンプ」ウィンドウが表示されます。

5 絵日記のページに結びつけるので、ここでは「ページ１」を選びます。



絵日記のページが表示されます。

6 ［リンク先指定］メニューから［このページ］を選びます。



カレンダーのページに戻り、「ボタン作成」ウィンドウが表示されます。

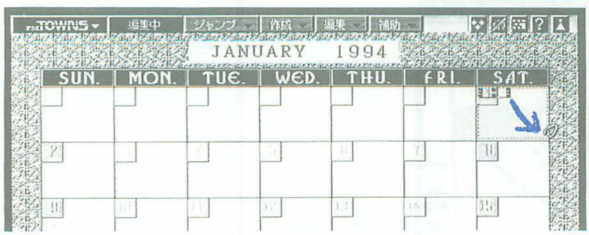
7 ［実行］左クリックします。

これで、絵日記のページを表示するボタンが作られました。

8 絵日記と同じ日付の所まで、ボタンをドラッグして移動します。



9 ボタンの枠をドラッグして、カレンダーの１日の枠の大きさにそろえます。

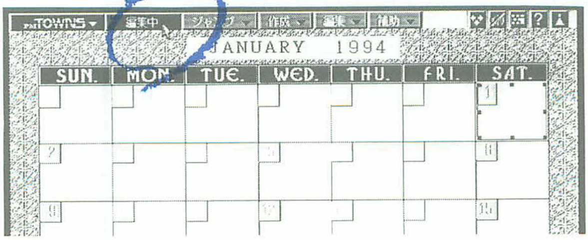


ここまでの操作で、絵日記のページを表示するボタンが完成しました。

■ボタンを試す

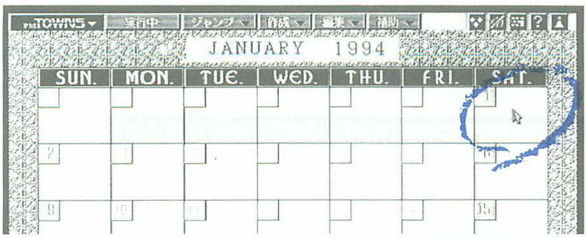
さあ、自分で作ったボタンを試してみましょう。
うまく絵日記のページが表示されるかな？

1 メニューバーの［編集中］を左クリックします。



［実行中］に変わります。

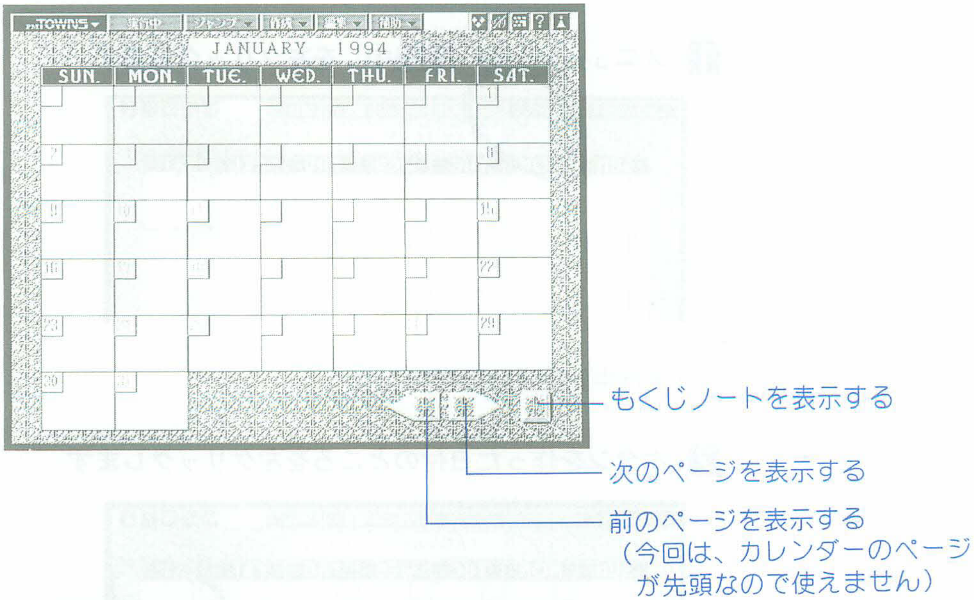
2 ボタンを作った日付のところを左クリックします。

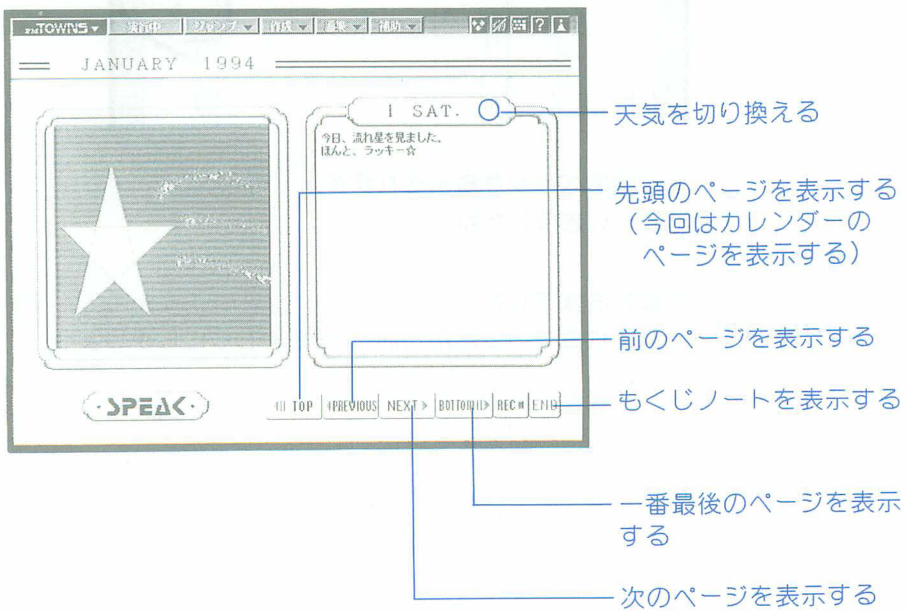


絵日記のページが表示されます。
うまくいきましたね。

お疲れさまでした。
では、ここでいったんTownsGEARを終わりにしましょう。

アドバイス　カレンダーのページと、絵日記のページにあらかじめ用意されているその他のボタンは、次のとおりです。







2日目の絵日記を書こう

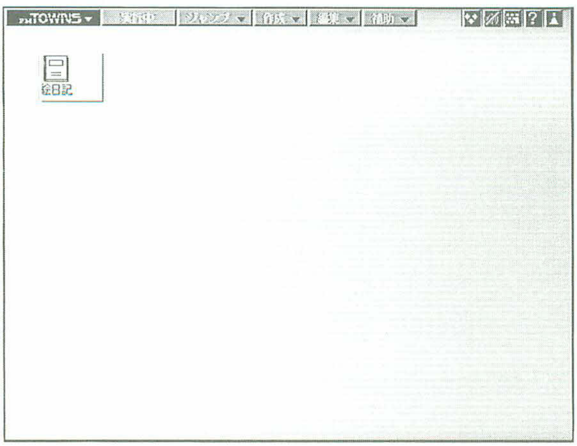
今日1日は楽しかったかな？　いろいろ書きたいことがあるでしょう。
では、2日目の絵日記を書きましょう。

いーか!?

CD-ROMから起動している方は、フロッピィディスクがドライブAに入っていることを確認してください。
ハードディスクから起動している方は、フロッピィディスクは必要ありません。

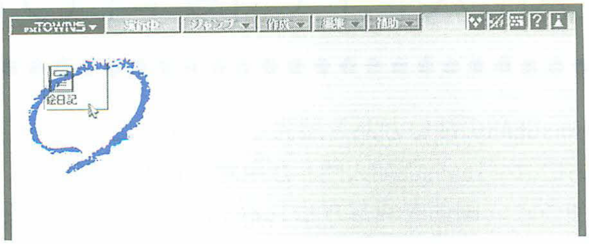
1 TownsGEARを始めます。

もくじノートが表示されます。



昨日作ったノートの名前（絵日記）が表示されていますね。
上の画面は、CD-ROMから起動しているときの画面です。
ハードディスクから起動しているときは、TownsGEARの中に入っているファイルなどもイラストで表示されます。

2 （絵日記）を左クリックします。



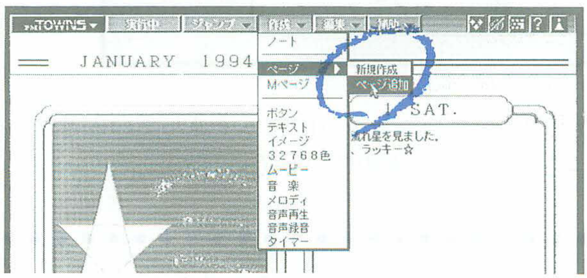
1ページ目（カレンダーのページ）が表示されます。

3 ［ジャンプ］メニューから［最終ページ］を選びます。



一番最後のページが表示されます。

4 ［作成］メニューの［ページ］から［ページ追加］を選びます。



絵日記のページが追加されます。
［ページ追加］では、画面に表示されているページと同じ型のページが追加されます。
この方法でページを追加していけば、絵日記をどんどん書くことができます。
絵日記を書いたら、前と同じようにカレンダーのページにボタンを作って、リンクさせてみましょう。

これで、TownsGEARを使った絵日記の作りかたは終わりです。

TownsGEAR入門で復習しよう

絵日記を書きながらTownsGEARの使いかたを勉強してきましたが、もう少し知りたい、やってみたい、という方には「TownsGEAR入門」が用意されています。
「TownsGEAR入門」を使うと、画面を見ながらTownsGEARの基礎知識や基本操作を覚えることができます。

1 (TownsGEAR入門) をダブルクリックして実行します。
音楽が流れ出し、TownsGEAR入門が始まります。



TownsGEAR入門は、ナレーションによって進んでいきます。
ナレーションのとおりに進めていってください。

アドバイス

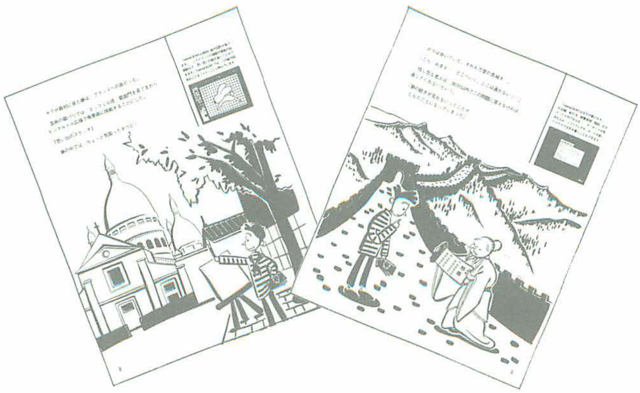
学習の途中でやめる方法は次のとおりです。

1 右クリックします。マウスカーソルの位置はどこでもかまいません。
場合により「画面右下のアイコンを左クリックしてください。」というメッセージが表示されます。

2 EXIT を左クリックすると、TownsGEARの終了を確認するウィンドウが表示されるので［はい］を左クリックします。
TownsGEARが終了し、TownsMENUに戻ります。

TownsGEARはいかがでしたか？
TownsGEARの参照ノートの中には、絵日記だけでなく、音楽用や料理用などいろいろな参照ページが入っています。
また、テキストフレームやイメージフレームなどの部品は自分で作ることもできます。さらに、音楽を演奏させたり、自分でプログラムを作ることもできます。TownsGEARを使って、いろいろな作品を作ってみてください。
TownsGEARの詳しい使いかたについては、『TownsGEARディクショナリ』をご覧ください。

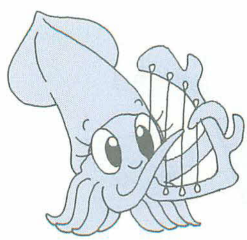
別売マニュアルのご紹介
当社では、TownsGEARの案内書として『こんにちは！TownsGEAR』というマニュアルを別売で販売致しております。
『こんにちは！TownsGEAR』では、ノートのアイデアの紹介や、TownsGEARの基本的な使いかたを説明しています。
イラストいっぱいの楽しいマニュアルです。



お問い合わせは…
富士通物流株式会社
富士通マニュアル通販センタ　TEL. 03-3474-1231

第4章

ファイルを整理しよう



ファイルをたくさん作って保存すると、どこにどんなファイルをしまったかな、と思い出すのに一苦労することも…。そんなことのないようにファイルを整理してしまっておくコツを覚えましょう。

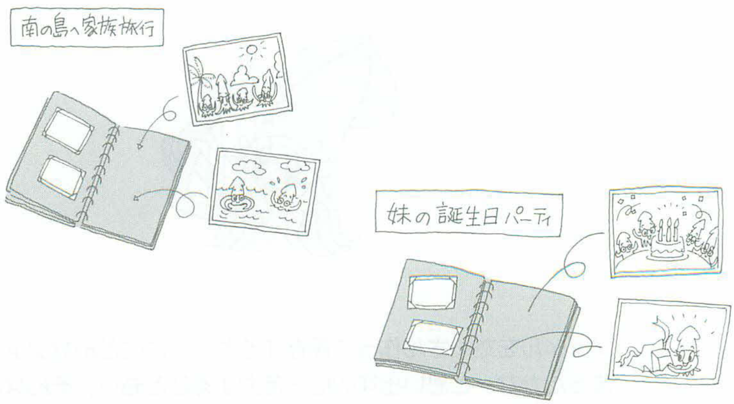
ディレクトリを活用しよう…………………………………… P.86
ファイルを複写／削除してみよう……………………………… P.90

ディレクトリを活用しよう

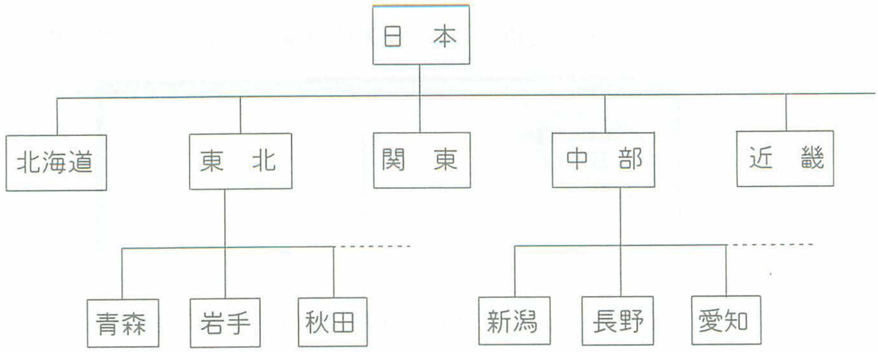
ここでは実際に「ディレクトリ」というものを作ってファイルを整理する方法を練習してみましょう。

■ディレクトリってなんだろう

ディレクトリとは、関連のあるいくつかのファイルをまとめておける箱のようなもの、と考えてみましょう。わたしたちは、たくさんたまってしまった写真をアルバムに貼って整理しますね。このとき、このアルバムには「家族で旅行したときの写真」、あのアルバムには「妹の誕生日パーティのときの写真」というように、ジャンルごとに写真を貼っていきます。この写真１枚１枚をファイル１つ１つと考え、アルバムをディレクトリと考えると簡単です。



また、ディレクトリにはファイルだけでなく、別のディレクトリを入れておくこともできます。ディレクトリの中にさらにディレクトリを作ることができるのです。このような構造を「階層ディレクトリ」といいます。階層ディレクトリを使うと、さらにファイルを上手に管理できます。



上の図を使って説明しましょう。「日本」の下には「北海道」、「東北」、「関東」、「中部」などのそれぞれの地方があり、「東北」の下にはそれにあてはまる「青森」、「岩手」、「秋田」などの県が、そして「中部」の下には「新潟」、「長野」、「愛知」などの県があります。「青森」や「新潟」など１つ１つの県をファイルとすると、それをまとめた地方「東北」、「中部」がディレクトリになります。図の一番上の「日本」をルートディレクトリといいます。ルートディレクトリとは、階層ディレクトリの一番上のディレクトリのことです。ルートディレクトリ以外のものをサブディレクトリといいます。「日本」を親として、その下の「北海道」、「東北」、「関東」、「中部」といったものは子、そしてさらにその下の「青森」、「岩手」、「秋田」などを孫、というように考えましょう。

■ディレクトリを作ろう

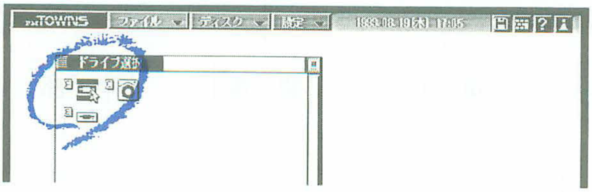
それでは、ここで実際にディレクトリを作ってみましょう。MUSIC WORLDで保存したファイルをディレクトリを作って整理します。ディレクトリを作っておけば、ファイルを種類ごとにまとめておけるので便利です。

1 ドライブ選択ウィンドウの□（表示切り換えボタン）を左クリックして、［ファイル］を選びます。



ここを「ファイル」にしておくと、今までアイコンが表示されていたウィンドウの中身が、ファイル一覧で表示されるようになります。

2 **ドライブ選択ウィンドウの ③ をダブルクリックします。**

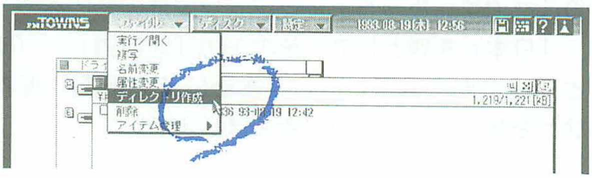


フロッピィディスクの中身がファイル一覧で表示されます。ここにディレクトリを作ります。



ディレクトリは、現在のディレクトリ（カレントディレクトリといいます）の１つ下の階層に作られます。

3 **［ファイル］メニューから［ディレクトリ作成］を選びます。**



「ディレクトリ作成」ウィンドウが表示されます。

4 **ディレクトリ名入力域に「music」と入力します。**

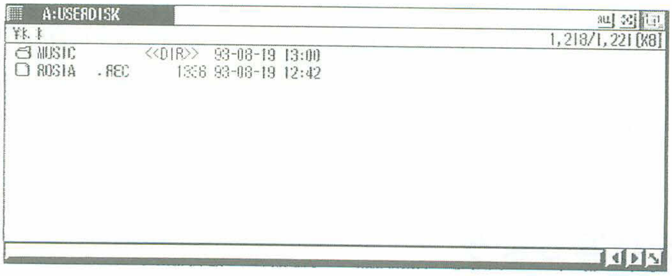




ディレクトリ名は英小文字で入力しても自動的に英大文字に変わります。したがって、ディレクトリ名を入力するときは、英大文字でも英小文字でもかまいません。

5 ［実行］を左クリックします。

これで、MUSICというディレクトリが作られました。ウィンドウの中に新たにディレクトリ「MUSIC」が作られています。「<<DIR>>」はディレクトリを表します。



ディレクトリを作ったら、そこにファイルを入れてみましょう。

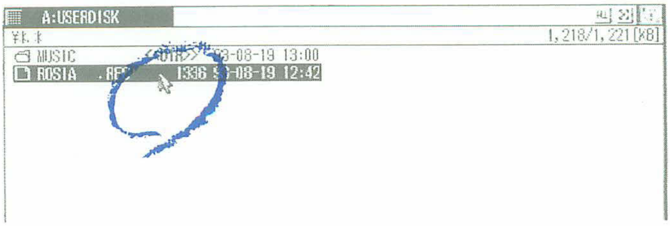
ファイルを複写／削除してみよう

ディレクトリは作れましたか？　それでは次にこのディレクトリ「MUSIC」の中に第2章で作ったファイル「ROSIA.REC」を入れましょう。ディレクトリ「MUSIC」の中には音楽のファイルを入れておきます。そうすれば、たくさんのいろいろな種類のファイルを保存したときでも、音楽のファイルを簡単に探すことができます。

■ファイルを複写しよう

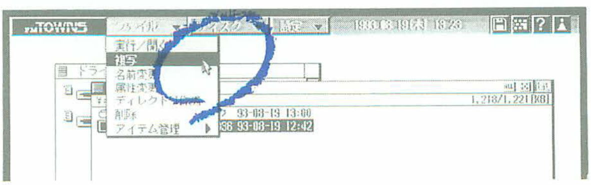
ディレクトリ「MUSIC」の中にファイル「ROSIA.REC」を入れるには、ファイルの複写という操作をします。

1 ファイル表示ウィンドウの中の「ROSIA.REC」を左クリックします。



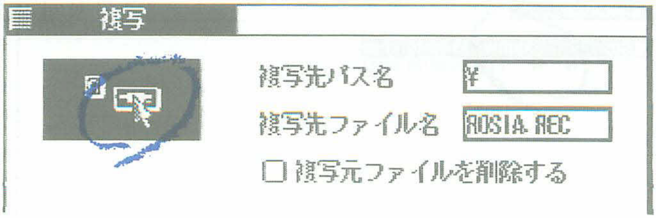
「ROSIA.REC」が反転表示されます。

2 ［ファイル］メニューから［複写］を選びます。



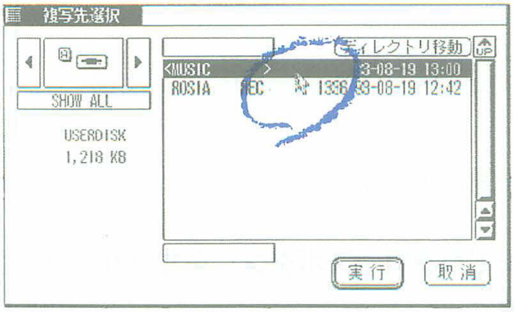
ファイルを複写するためのウィンドウが表示されます。

3 を左クリックします。



複写先を決めるためのウィンドウが表示されます。

4 「<MUSIC>」を左クリックします。



「<MUSIC>」が反転表示されます。

5 ［実行］を左クリックします。

「ROSIA.REC」をディレクトリ「MUSIC」に複写する、という設定をしたことになります。

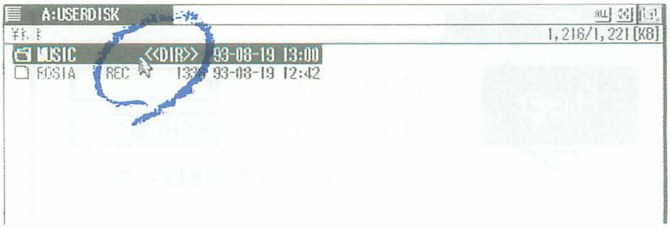
「複写」ウィンドウに戻ります。

6 ［実行］を左クリックします。

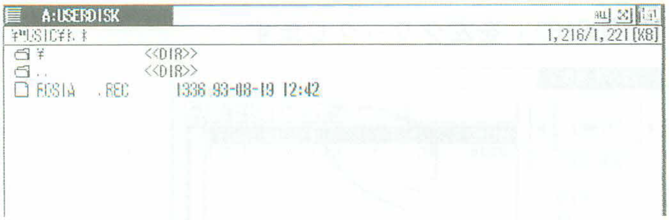
ファイルが複写されます。

ディレクトリ「MUSIC」に「ROSIA.REC」が複写されているかどうか確認してみましょう。

1 ファイル表示ウィンドウの「MUSIC<<DIR>>」をダブルクリックします。

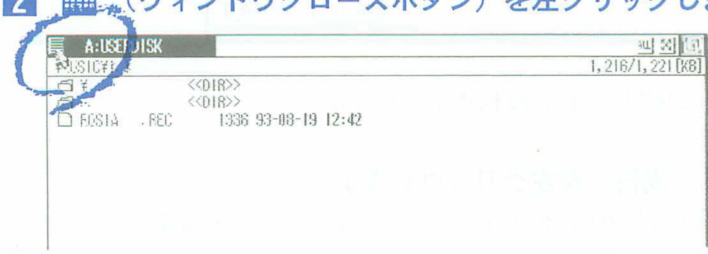


ディレクトリ「MUSIC」のファイル表示ウィンドウが表示されます。



「ROSIA.REC」がありますね。

2 ▦（ウィンドウクローズボタン）を左クリックします。



ディレクトリ「MUSIC」のファイル表示ウィンドウが消えます。

アドバイス

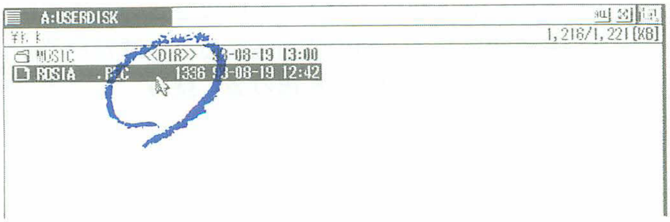
ファイル表示ウィンドウを2つ表示して、ウィンドウからウィンドウへファイルをドラッグしてファイルを複写することができます。ドラッグしている間は四角い枠が表示されます。
複数のファイルを左クリックして反転表示させておいて、その中の1つのファイルをドラッグすると、複数のファイルを一度に複写できます。ドラッグしている間は二重の四角い枠が表示されます。
また、［CTRL］キーを押しながらドラッグすると、複写元にあったファイルが消えます。つまりファイルを移動させることができます。

■ファイルを削除しよう

「ROSIA.REC」をディレクトリ「MUSIC」に複写したので、ルートディレクトリにある「ROSIA.REC」はいらなくなりましたね。いらなくなったファイルは消して、無駄をなくすようにします。
ここではファイルを削除する方法を説明します。

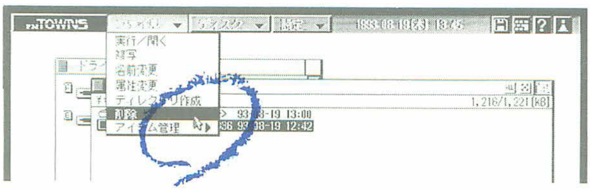
いーか!? 一度削除してしまったファイルは元には戻りません。本当に削除してもよいかどうか確認してから、削除しましょう。

1 ルートディレクトリのファイル表示ウィンドウにある「ROSIA.REC」を左クリックします。



「ROSIA.REC」が反転表示されます。

2 ［ファイル］メニューから［削除］を選びます。



削除を確認するためのウィンドウが表示されます。

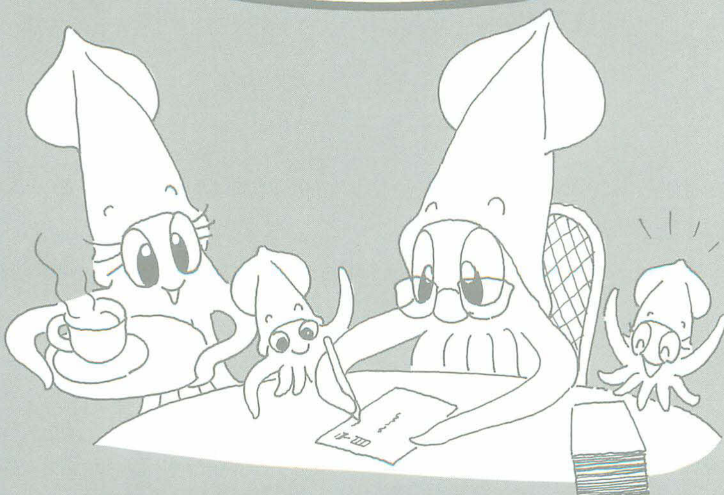
3 ［実行］を左クリックします。
「ROSIA.REC」が削除されました。

アドバイス

ファイルを複写するときに、同時に元のファイルを消すことができます。ファイルを複写するときに、［ファイル］メニューから［複写］を選びましたね。そのときに表示された「複写」ウィンドウに「□複写元ファイルを削除する」という項目がありました。そこを左クリックして■にしておきます。
ファイルを複写するときに、複写元にあったファイルを削除することができますので、ファイルを複写したあとに、いらなくなったファイルを削除する手間が省けます。つまり、ファイルの移動が簡単に行えます。

ここで「基礎編」は終わりです。FMＴＯＷＮＳの基本操作やファイル、ディレクトリの基礎知識など、初めて勉強することばかりで、とまどった人もいるかもしれません。「基礎編」を繰り返し読み、ここでしっかりと基本操作や基礎知識をマスターして、「応用編」に進んでください。

・応用編・



基礎編でFM TOWNSの基本的な操作を勉強して、FM TOWNSをもっともっと知りたくなった人、FM TOWNSを使ったことはあるけど、今よりFM TOWNSをもっともっと有効に使いたい人……。それぞれやりたいことは違っても、FM TOWNSならきっといろいろな願いをかなえてくれます。
この「応用編」は、FM TOWNSを使ってできること、ハードディスクの使いかたなどを説明しています。

第1章

初めてのポストカード



年の暮れが近づくと「ああ、年賀状を書かなきゃ」と思いますよね。年賀状って、1つ1つ手書きで書くのもいいけれど、あまりにも数が多いとたいへんです。でも、今年は大丈夫。Townsシステムソフトウェアには、そんなときに役に立つ「ポストカード」というアプリケーションがついています。この「ポストカード」を使うと、イラスト入りのきれいな年賀状を作れるだけでなく、宛名まで印刷できます。
この章では、初めての方でもすぐに「ポストカード」が使えるように、「ポストカード」の基本的な使いかたを説明します。

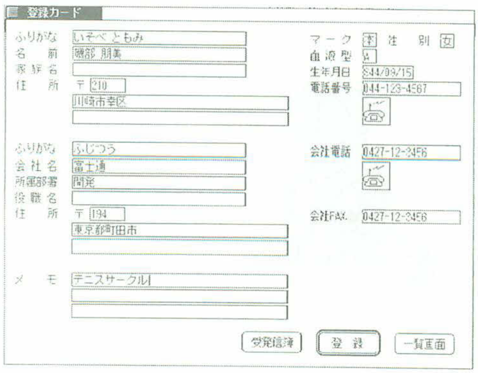
ポストカードとは…………………………………………… P.98
まず環境を設定する………………………………………… P.100
住所録を使ってみる………………………………………… P.106
住所録の便利な使いかた（検索）………………………… P.116
宛名を印刷する……………………………………………… P.124
葉書作成で自分だけの葉書を作る………………………… P.130

ポストカードとは

ポストカードには、住所録、葉書作成、環境設定の３つの機能があります。

■住所録

住所録では、いろいろな人の名前や住所、電話番号、会社名などを記録することができます。



この登録カードにデータを入力すると、いろんな目的別にデータを表示することができます。



個人住所録一覧



個人データ一覧



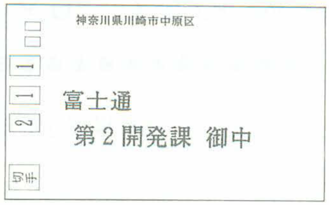
会社住所録一覧



名刺データ一覧

また、葉書に宛名を印刷することもできます。



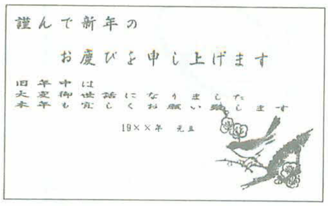


■葉書作成

イラストや文字の修飾の機能を使っていろいろな葉書を作ることができます。







■環境設定

葉書に宛名を印刷したり、イラストを入れるために、まず環境設定をします。

まず環境を設定する

ポストカードを使うには、まず環境設定をします。

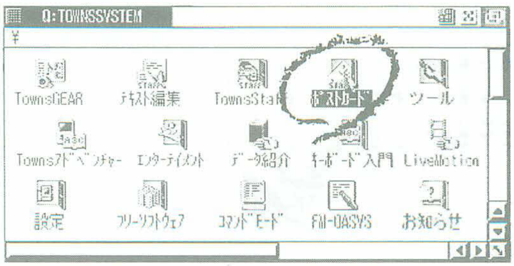
■環境設定とは

環境設定とは、CD-ROMに入っているイラストデータを読み込んだり、宛名印刷で差出人の住所や名前を印刷するために、最初に行う設定です。
「ポストカード」はハードディスクにインストールして使うこともできます。インストールのしかたについては、「応用編　第４章　ハードディスクを活用しよう」（P.163）をご覧ください。
ここでは、環境設定の方法を、「ポストカード」をCD-ROMから起動したときと、ハードディスクから起動したときとに分けて説明します。

■環境設定をする（CD-ROMから起動したとき）

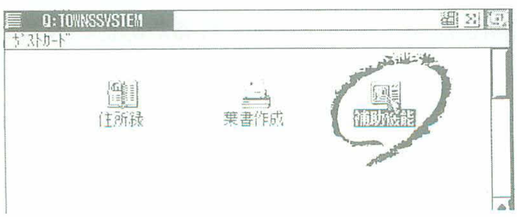
1 フロッピィディスクをドライブAにセットします。

2 （ポストカード）をダブルクリックします。



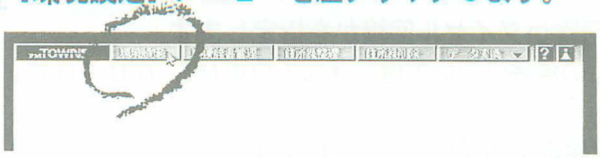
ポストカードのアイテム表示ウィンドウが表示されます。

3 （補助機能）をダブルクリックして実行します。



補助機能の画面になります。

4 [環境設定] メニューを左クリックします。



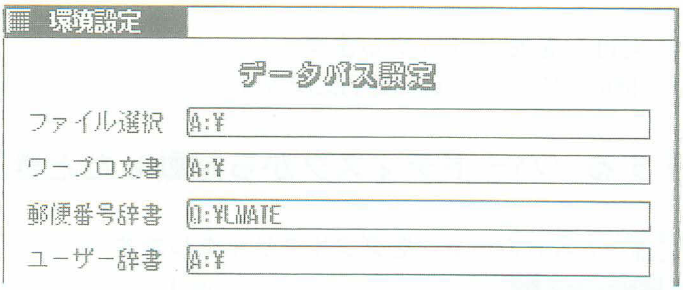
「環境設定」ウィンドウが表示されます。

5 「ファイル選択」「ワープロ文書」の入力域に、それぞれ「A:¥」と入力します。

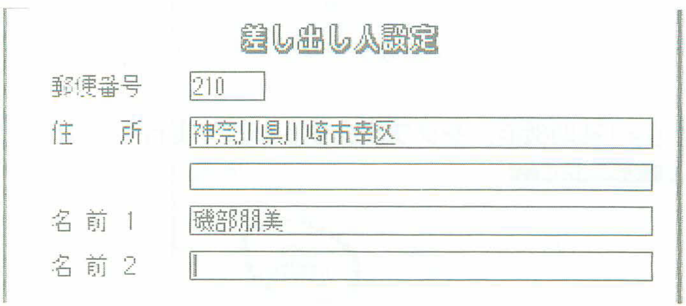
入力は大文字、小文字のどちらでもかまいません。

6 「郵便番号辞書」に「Q:¥LMATE」、「ユーザー辞書」に「A:¥」と入力します。

入力は大文字、小文字のどちらでもかまいません。



7 「郵便番号」「住所」に、宛名印刷で使用する差出人の郵便番号と住所を入力し、「名前1」に名前を入力します。



8 FMTOWNSにモデムを接続し、電話の回線を接続している方は、プッシュ回線かダイヤル回線かを指定します。
モデムの接続については、『FMTOWNS GUIDE』をご覧ください。

9 ［環境保存］を左クリックします。
3～8で入力した情報が、ドライブAにセットされているフロッピィディスクに保存されます。
これで環境設定ができました。

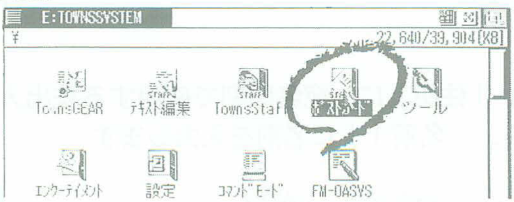
10 ［設定終了］を左クリックします。
「環境設定」ウィンドウが消えます。

11 （終了ボタン）を左クリックします。
「補助機能を終了します」というメッセージが表示されます。

12 ［実行］を左クリックします。
補助機能が終了し、TownsMENUに戻ります。

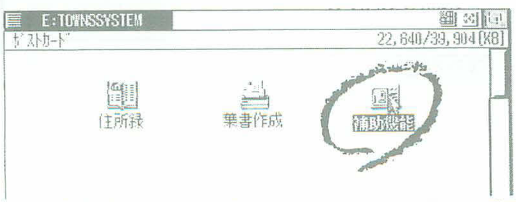
■環境設定をする（ハードディスクから起動したとき）

1 （ポストカード）をダブルクリックします。



ポストカードのアイテム表示ウィンドウが表示されます。

2 （補助機能）をダブルクリックして実行します。



まだ環境ファイルを作っていないので、「環境ファイルが指定されていません」というメッセージが表示されます。
［確認］を左クリックします。補助機能の画面になります。

3 [環境設定] メニューを左クリックします。



「郵便番号辞書のオープンに失敗しました 郵便番号辞書は使用できません」というメッセージが表示されます。郵便番号辞書は、これから設定します。

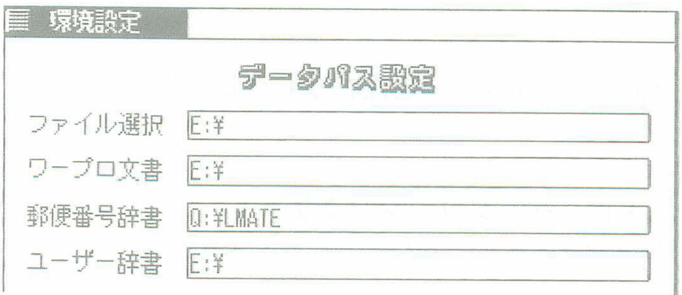
4 [実行] を左クリックします。

「環境設定」ウィンドウが表示されます。

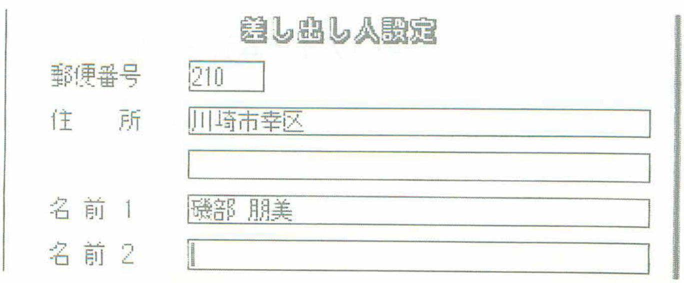
5 「ファイル選択」、「ワープロ文書」、「ユーザー辞書」にデータを保存するドライブ名とディレクトリ名を入力します。

あらかじめポストカード専用のディレクトリを作っておくと便利です。

6 郵便番号辞書をインストールした方は、「郵便番号辞書」に「インストールしたドライブ名：¥LMATE」と入力します。インストールしていない方は何も入力しません。インストールしていない方で郵便番号辞書を使いたい方は、Townsシステムソフトウェアのcd-romをセットして「Q:¥LMATE」と入力します。



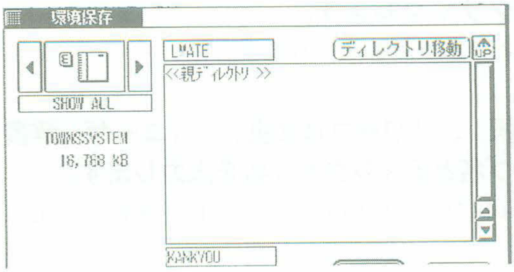
7 「郵便番号」「住所」に、宛名印刷で使用する差出人の郵便番号と住所を入力し、「名前１」に名前を入力します。



8 **FMTOWNSにモデムを接続し、電話の回線を接続している方は、プッシュ回線かダイヤル回線かを指定します。**
モデムの接続については、『FMTOWNS GUIDE』をご覧ください。

9 **［環境保存］を左クリックします。**
設定した環境を保存するためのファイルウィンドウが表示されます。

10 **設定した環境を保存するドライブとディレクトリを選んで、ファイル名を入力します。**



11 **［実行］を左クリックします。**
「拡張子を.LMEに置き換えます」というメッセージが表示されます。

12 **［設定終了］を左クリックます。**
「環境設定」ウィンドウが消えます。

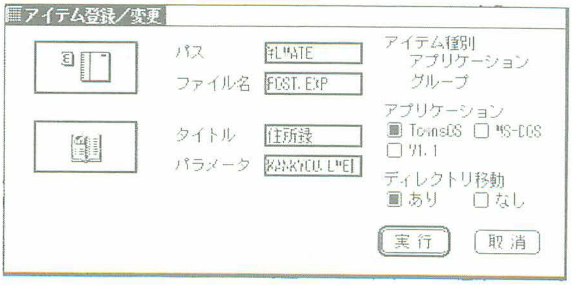
13 **（終了ボタン）を左クリックします。**
「補助機能を終了します」というメッセージが表示されます。

14 **［実行］を左クリックします。**
補助機能が終了し、TownsMENUに戻ります。

15 **アイテム表示ウィンドウの（住所録）を左クリックします。**
「住所録」の文字が白黒反転します。

16 **［ファイル］メニューの［アイテム管理］から［登録／変更］を選びます。**
「アイテム登録／変更」ウィンドウが表示されます。

17 「パラメータ」の入力域を左クリックし、「環境ファイルを保存したドライブ名：¥環境ファイルを保存したディレクトリ名¥環境ファイル名」を入力します。



18 ［実行］を左クリックします。

「アイテム登録／変更」ウィンドウが消えます。

19 （住所録）を左クリックして、白黒反転を取り消します。

20 （葉書作成）を左クリックします。

「葉書作成」の文字が白黒反転します。

21 手順**16**～**18**を繰り返します。

22 （葉書作成）を左クリックして、白黒反転を取り消します。

23 （補助機能）を左クリックします。

「補助機能」の文字が白黒反転します。

24 手順**16**～**18**を繰り返します。

25 （補助機能）を左クリックして指定を取り消します。

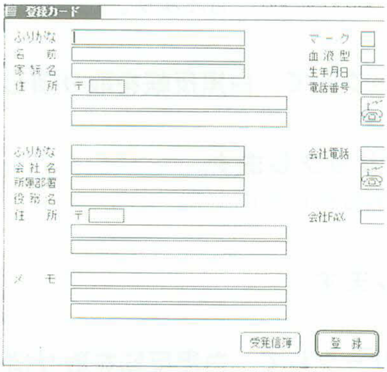
これで環境設定ができました。

住所録を使ってみる

住所録を使って、たくさんの人のデータを登録し、さまざまな形式で表示してみましょう。

■住所録とは

住所録には、たくさんの人の住所や個人のデータを登録でき、手帳の代わりになります。また、登録したデータを目的別に表示したり、５０音順に並べ替えることもできます。



⇨

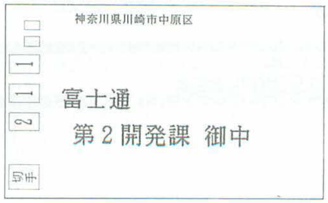


登録カードです。このカードにたくさんの人のデータを登録すると・・・

このように一覧表示することができます。

また、年賀状にいちいち宛名を書くのはとてもめんどうですよね。
そんなときに住所録の「宛名印刷」を使えば・・・・・





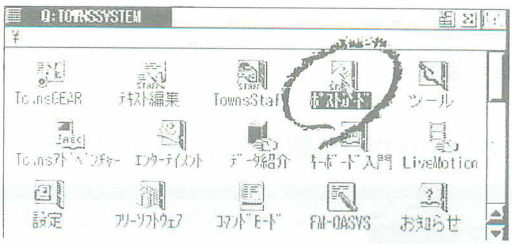
こんなふうに一人一人の宛名を、自動的に印刷できます。

■住所録の起動と終了

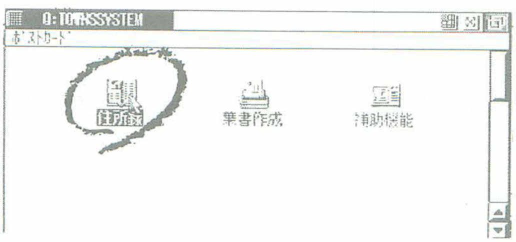
住所録の起動と終了のしかたを説明します。

まず、住所録を起動する方法を説明します。TownsMENUが表示されている状態から説明します。

1 （ポストカード）をダブルクリックします。



2 （住所録）をダブルクリックして実行します。



住所録が起動します。

次に住所録を終了する方法を説明します。

1 （終了ボタン）を左クリックします。



「住所録を終了します」というメッセージが表示されます。

2 ［実行］を左クリックします。

住所録が終了して、TownsMENUに戻ります。

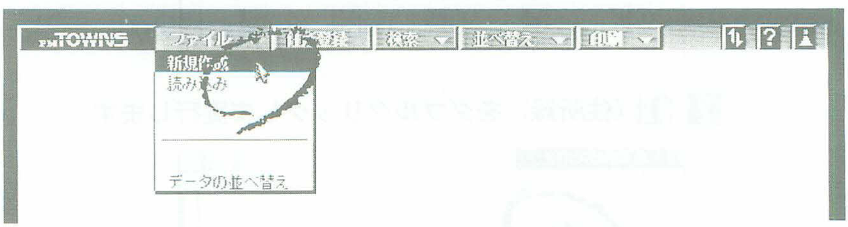
アドバイス　ファイルを作成したり、読み込んだりしなかった場合は、メッセージは表示されずに、そのまま住所録が終了します。

■登録カードにデータを入力する

住所録を使うためには、まず元となるデータを登録カードに入力します。ここでは、登録カードの入力のしかたを説明します。

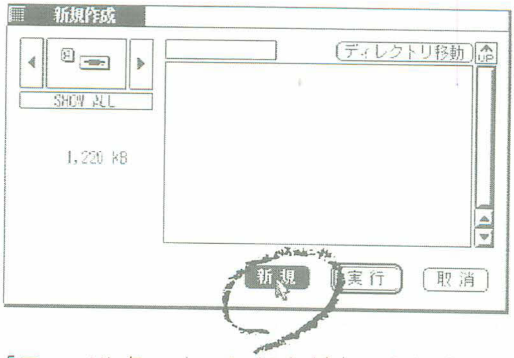
1 住所録を起動します。

2 ［ファイル］メニューから［新規作成］を選びます。



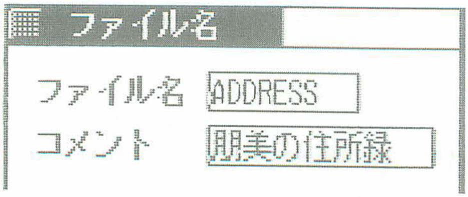
ファイルを新しく作るためのファイルウィンドウが表示されます。

3　［新規］を左クリックします。



「ファイル名」ウィンドウが表示されます。

4　ファイル名とコメントを入力します。コメントは省略できます。





住所録のデータはこのファイルに保存されます。ファイルには自動的に拡張子が付きます。拡張子は“LMD”です。

5　［設定］を左クリックします。

「しばらくお待ち下さい」というメッセージが表示されたあと、新しい個人住所録一覧の画面が表示されます。ここでは、まだ何も登録していないのでデータは１つもありません。

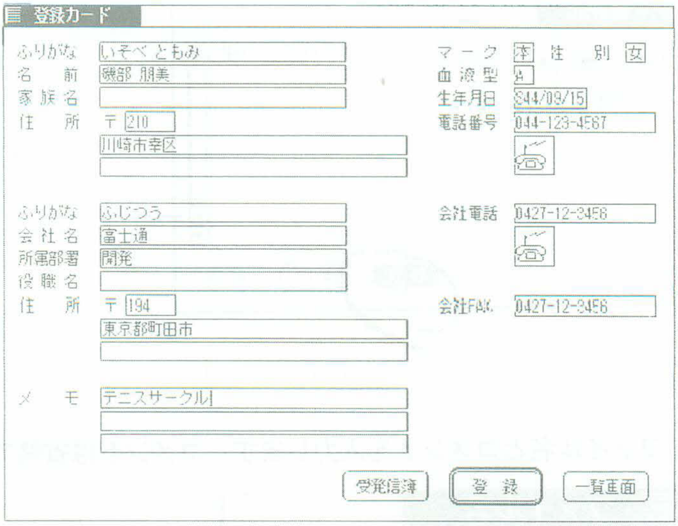
それでは、住所のデータを入力してみることにしましょう。

6　［住所登録］メニューを左クリックします。



「登録カード」ウィンドウが表示されます。

7 データを入力します。



・家族名
宛名を印刷するときに、連名で印刷する人の名前を入力します。

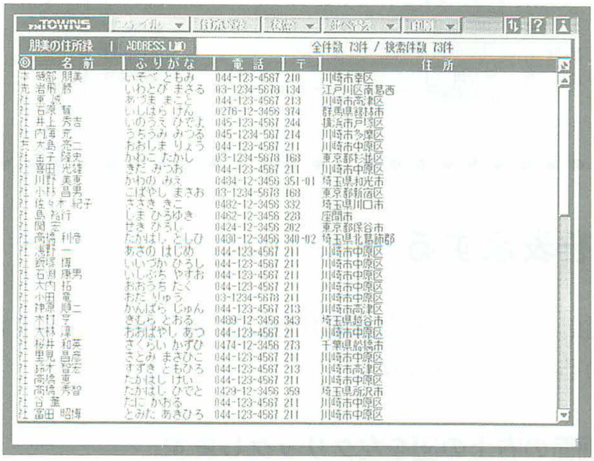
・マーク
たとえば、会社の人を「社」、友達を「友」、親戚を「親」というようにマークを付けて区別します。入力しておくと、検索するときに便利です。検索については、「住所録の便利な使いかた（検索）」（P.116）をご覧ください。

8 データの入力が終わったら、［登録］を左クリックします。

入力したデータが登録されます。新しい「登録カード」ウィンドウが表示され、続けて他の人のデータを登録できます。

9 登録が終わったら、［一覧画面］を左クリックします。

個人住所録一覧が表示されます。

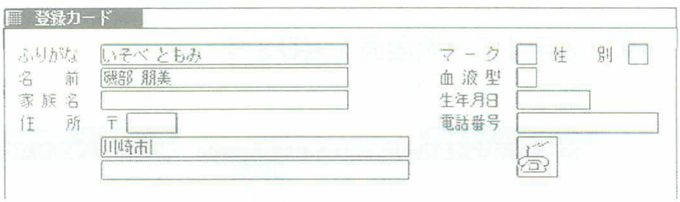


入力したデータが個人住所録一覧に表示されましたね。続けて登録するときは、手順6～8をくり返します。



郵便番号がわからないときは、郵便番号辞書が使えます。

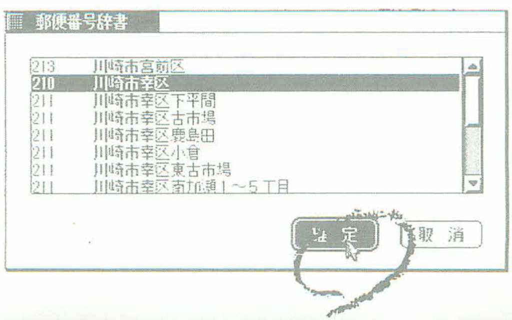
1 住所を入力します。住所の入力は一部分だけでかまいません。



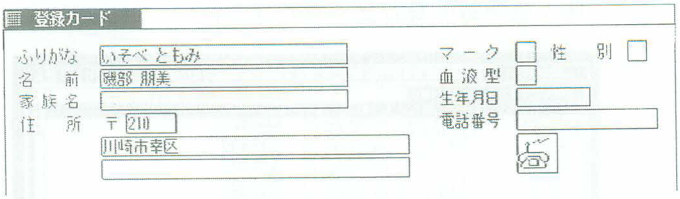
2 キーボードの 実行 キーを押します。

「郵便番号辞書」ウィンドウが表示されます。

3 目的の住所を左クリックして［確定］を左クリックします。



住所の郵便番号欄に、自動的に郵便番号が表示されます。



■目的別に一覧を表示する

一覧画面には、いろいろな種類があります。目的によってどの一覧画面を使うか決めることができます。

1 一覧画面の右上のを左クリックします。

サブメニューが表示されます。



2 表示する一覧画面を選びます。

個人住所録一覧



マーク、名前、ふりがな、電話、郵便番号、住所が表示されます。

個人データ一覧



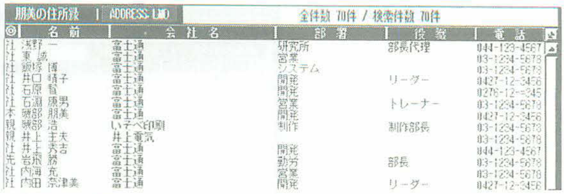
マーク、ふりがな、性別、血液型、生年月日、家族、メモが表示されます。

会社住所録一覧



マーク、会社名、ふりがな、電話、郵便番号、住所が表示されます。

名刺データ一覧



マーク、名前、会社名、部署、役職、電話が表示されます。

この他に、受発信簿一覧が表示できます。詳しくは『アプリケーション　ディクショナリ』の「住所録を使う」（P.81）をご覧ください。

■データを並べ替える

一覧画面に表示されているデータを、５０音順や郵便番号順に並べ替えます。並べ替えておくと、必要なデータをすぐに探すことができます。また、５０音順に並べ替えておくと、宛名を印刷するときに便利です。操作方法については、「続きから印刷する」（P.128）をご覧ください。

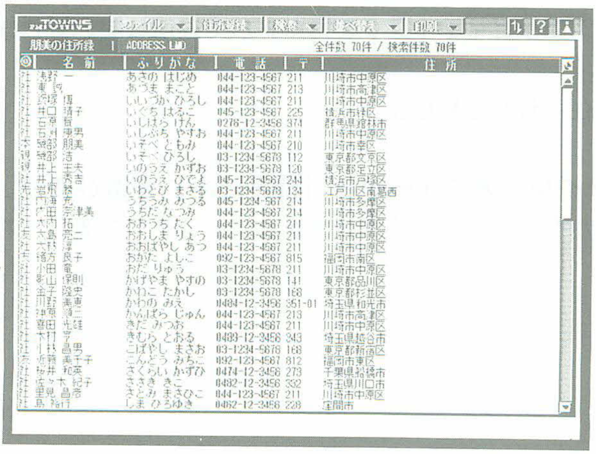
1　［並べ替え］メニューを左クリックします。

サブメニューが表示されます。

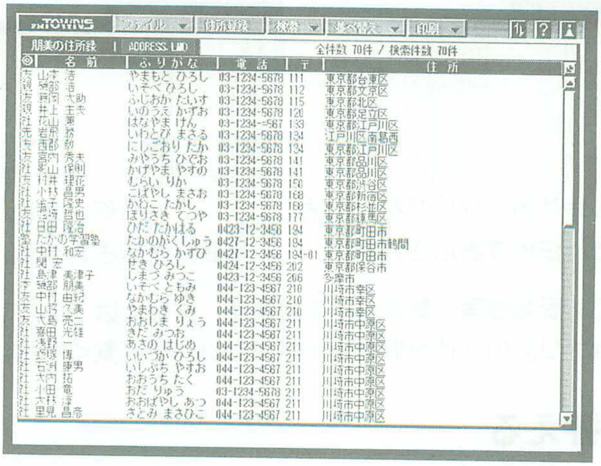
2　５０音順に並べ替えるときは［名前（５０音順）］を選びます。郵便番号順に並べ替えるときは［住所（郵便番号順）］を選びます。

データが並び替わります。

５０音順



郵便番号順



この他に条件を指定して並べ替えることもできます。操作方法については、『アプリケーション ディクショナリ』の「並べ替えメニューを使う」（P.106）をご覧ください。

■前に作った住所録を読み込む

住所録では、住所録を終了したときに、登録したデータが自動的に保存されます。いったん住所録を終了したあと、また同じ住所録を使いたくなったときの、住所録ファイルの読み込みかたを説明します。

1 住所録を起動します。

CD ドライブＡに、環境ファイルと前に作った住所録が保存されているフロッピィディスクをセットして住所録を起動します。

HD 住所録を起動します。

2 「ファイル」メニューから［読み込み］を選びます。

ファイルを読み込むためのファイルウィンドウが表示されます。

3 読み込む住所録のファイルを選んで［実行］を左クリックします。



読み込んだデータが住所録一覧に表示されます。



登録したデータを修正したり、削除するときは、一覧画面で目的のデータをダブルクリックします。「登録カード」ウィンドウが表示されます。
修正するときは、修正したい箇所にカーソルを合わせてデータを修正します。
削除するときは、ウィンドウの左下の［削除］を左クリックします。「編集中のデータを削除します」というメッセージが表示されるので［実行］を左クリックします。データが削除されます。

住所録の便利な使いかた(検索)

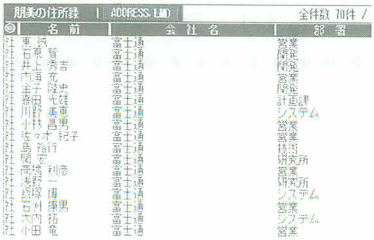
検索は、住所録にたくさんのデータが入っているときに、特定の人のデータを探して表示する機能です。

たとえばこの住所録には、会社の人や友達、親戚までいろいろなデータが入っています。

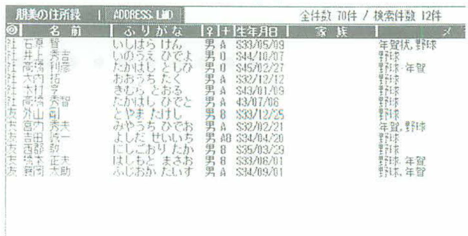


そこで、検索を使うと・・・

会社の人だけ表示したり



野球チームのメンバーだけ表示したり



親戚だけ表示したり



女性だけ表示したり

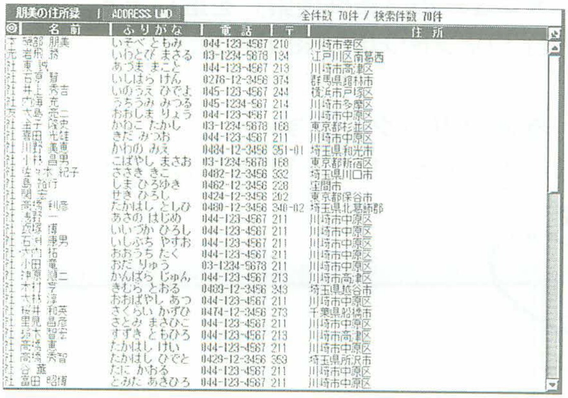


このように、特定の人のデータだけを表示することができます。

■文字を入力して検索する

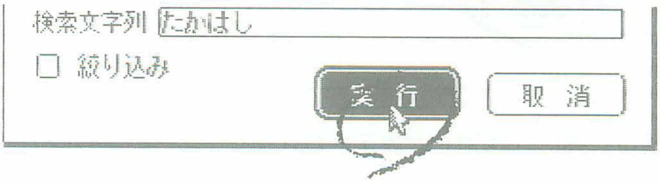
もっとも簡単な検索方法です。指定した文字をデータの中のどこかに含むデータを検索します。

たとえばこのデータの中から「高橋」さんを探してみましょう。



1 **［検索］メニューから［文字列検索］を選びます。**
「文字列検索」ウィンドウが表示されます。

2 **検索文字列に「たかはし」と入力して［実行］を左クリックします。**



データの中に「たかはし」という文字を含むデータが検索され、表示されます。



ここでは、「たかはし」という文字を含むデータが 3 件検索されました。

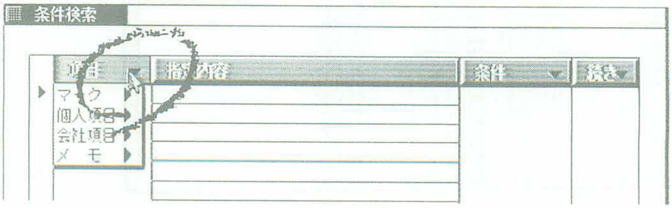
■条件を指定して検索する

検索する条件を指定して検索します。

たとえば、テニススクールに通う女性のデータだけ表示してみましょう。

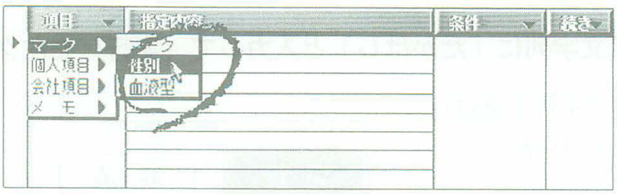
1　［検索］メニューの［条件検索］を選びます。
「条件検索」ウィンドウが表示されます。

2　［項目］を左クリックします。
「項目」は、検索する手掛かりを指定するものです。



項目のメニューが表示されます。

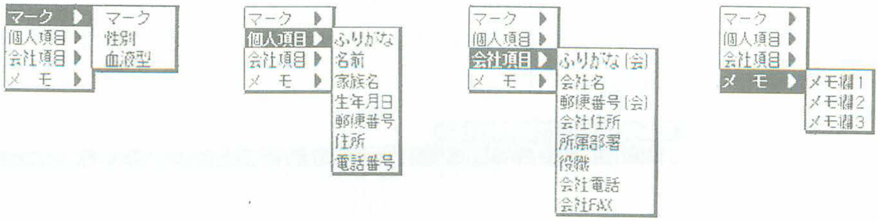
3　［マーク］から［性別］を選びます。



「項目」欄に「性別」と表示されます。

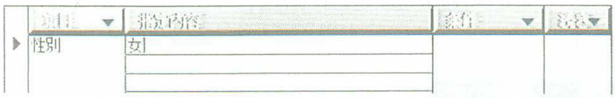


「項目」は「マーク」「個人項目」「会社項目」「メモ」の4つに分かれています。それぞれの項目を左クリックすると、さらに詳しい項目が表示されます。



この中から、指定する項目を選びます。

4 「指定内容」に「女」と入力します。



アドバイス

「指定内容」に入力した文字を確定するときは、 → キーを押してください。 ⏎ キーを押すと、文字カーソルが2行目に移動してしまいます。

5 ［条件］を左クリックします。

サブメニューが表示されます。

6 ［と同じ］を選びます。



サブメニューの意味は次のとおりです。

・を含む

指定した項目に指定内容を含むデータを検索します。たとえば、「項目」が「ふりがな」で「指定内容」が「ひろ」のときにこれを選ぶと、次のような例が検索されます。

朋美の住所録 | ADDRESS.LMD　全件数 73件 / 検索件数 11件

◎	名前	ふりがな	電話	〒	住所
社	島 裕行	しま ひろゆき	0462-12-3456	228	座間市
社	関 宏	せき ひろし	0424-12-3456	202	東京都保谷市
社	飯塚 博	いいづか ひろし	044-123-4567	211	川崎市中原区
社	鈴木 智宏	すずき ともひろ	044-123-4567	213	川崎市高津区
社	富田 昭博	とみた あきひろ	044-123-4567	211	川崎市中原区
社	中村 和宏	なかむら かずひ	0427-12-3456	194-01	東京都町田市
親	磯部 浩	いそべ ひろし	03-1234-5678	112	東京都文京区
友	福田 ひろみ	ふくだ ひろみ	0958-12-3456	850	長崎県長崎市

・と同じ

指定した項目が指定内容と同じデータを検索します。たとえば、「項目」が「性別」で「指定内容」が「女」のときにこれを選ぶと、次のような例が検索されます。

朋美の住所録 | ADDRESS.LMD　全件数 73件 / 検索件数 23件

◎	名前	ふりがな	♀	＋	生年月日	家族	メモ
本	磯部 朋美	いそべ ともみ	女	A	S44/09/15		テニスサークル
社	川野 美恵	かわの みえ	女	O	S34/07/18		年賀
社	佐々木 紀子	ささき きこ	女	B	S34/12/31		年賀, テニス
社	高橋 恵	たかはし けい	女	AB	S43/09/28		年賀
友	中村 由紀	なかむら ゆき	女	O	S44/12/20		年賀 テニス
友	成沢 美香	なりさわ みか	女	AB	S44/02/13		年賀 テニス
社	山畑 あゆみ	やまはた あゆみ	女	A	4/29		年賀
社	渡辺 詩織	わたなべ しおり	女	A	8/31		年賀, 同期

・で始まる

指定した項目が指定内容で始まるデータを検索します。たとえば、「項目」が「ふりがな」で「指定内容」が「や」のときにこれを選ぶと、次のような例が検索されます。

朋美の住所録 | ADDRESS.LMD　全件数 73件 / 検索件数 4件

◎	名前	ふりがな	電話	〒	住所
社	山畑 あゆみ	やまはた あゆみ	0427-12-3456	228	相模原市
友	山城 和一	やましろ かずひ	044-123-4567	211	川崎市中原区
友	山本 浩	やまもと ひろし	03-1234-5678	111	東京都台東区
友	山脇 久美	やまわき くみ	044-123-4567	210	川崎市幸区

・で終わる

指定した項目が指定内容で終わるデータを検索します。たとえば、「項目」が「ふりがな」で「指定内容」が「こ」のときにこれを選ぶと、次のような例が検索されます。

朋美の住所録 | ADDRESS.LMD　全件数 73件 / 検索件数 10件

◎	名前	ふりがな	電話	〒	住所
社	佐々木 紀子	ささき きこ	0482-12-3456	332	埼玉県川口市
社	高橋 利彦	たかはし としひ	0480-12-3456	340-02	埼玉県北葛飾郡
社	里見 昌彦	さとみ まさひこ	044-123-4567	211	川崎市中原区
社	井口 晴子	いぐち はるこ	045-123-4567	225	横浜市緑区
社	高野 祐子	たかの ゆうこ	044-123-4567	215	川崎市麻生区
社	島津 美津子	しまづ みつこ	0423-12-3456	206	多摩市
友	緒方 良子	おがた よしこ	092-123-4567	815	福岡市南区
友	近藤 美千子	こんどう みちこ	092-123-4567	812	福岡市東区

・より大きい

指定した項目が指定内容より大きいデータを検索します。たとえば、「項目」が「ふりがな」で「指定内容」が「まつもと」のときにこれを選ぶと、次のような例が検索されます。



朋美の住所録 | ADDRESS LIMD　全件数 73件 / 検索件数 13件

◎	名前	ふりがな	電話	〒	住所
社	真鍋 光信	まなべ みつのり	044-123-4567	211	川崎市中原区
社	丸山 和夫	まるやま かずお	0462-12-3456	242	大和市
社	丸山 洋二	まるやま ようじ	044-123-4567	214	川崎市多摩区
友	宮内 秀夫	みやうち ひでお	03-1234-5678	141	東京都品川区
友	村井 理花	むらい りか	03-1234-5678	150	東京都渋谷区
友	村中 憲一	むらなか けんいい	0726-12-3456	569	大阪府高槻市
友	山城 和一	やましろ かずひ	044-123-4567	211	川崎市中原区
社	山畑 あゆみ	やまはた あゆみ	0427-12-3456	228	相模原市

・と同じか大きい

指定した項目が指定内容と同じかそれより大きいデータを検索します。たとえば、「項目」が「ふりがな」で「指定内容」が「まつもと」のときにこれを選ぶと、次のような例が検索されます。



朋美の住所録 | ADDRESS LIMD　全件数 73件 / 検索件数 14件

◎	名前	ふりがな	電話	〒	住所
友	松本 浩二	まつもと こうじ	0463-12-3456	259	伊勢原市
社	真鍋 光信	まなべ みつのり	044-123-4567	211	川崎市中原区
社	丸山 和夫	まるやま かずお	0462-12-3456	242	大和市
社	丸山 洋二	まるやま ようじ	044-123-4567	214	川崎市多摩区
友	宮内 秀夫	みやうち ひでお	03-1234-5678	141	東京都品川区
友	村井 理花	むらい りか	03-1234-5678	150	東京都渋谷区
友	村中 憲一	むらなか けんいい	0726-12-3456	569	大阪府高槻市
友	山城 和一	やましろ かずひ	044-123-4567	211	川崎市中原区

・を含まない

指定した項目が指定内容を含まないデータを検索します。たとえば、「項目」が「住所」で「指定内容」が「川崎市」のときにこれを選ぶと、次のような例が検索されます。



朋美の住所録 | ADDRESS LIMD　全件数 73件 / 検索件数 43件

◎	名前	ふりがな	電話	〒	住所
先	岩飛 務	いわとび まさる	03-1234-5678	134	江戸川区南葛西
社	石原 賢	いしはら けん	0276-12-3456	374	群馬県館林市
社	井上 秀吉	いのうえ ひでよ	045-123-4567	244	横浜市戸塚区
社	金子 隆史	かねこ たかし	03-1234-5678	168	東京都杉並区
社	川野 美恵	かわの みえ	0484-12-3456	351-01	埼玉県和光市
社	小林 昌男	こばやし まさお	03-1234-5678	168	東京都新宿区
社	佐々木 紀子	ささき きこ	0482-12-3456	332	埼玉県川口市
社	島 裕行	しま ひろゆき	0462-12-3456	228	座間市

・と同じでない

指定した項目が指定内容と同じでないデータを検索します。たとえば、「項目」が「マーク」で「指定内容」が「社」のときにこれを選ぶと、次のような例が検索されます。

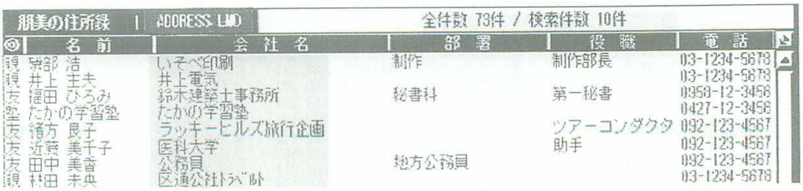


朋美の住所録 | ADDRESS LIMD　全件数 73件 / 検索件数 31件

◎	名前	ふりがな	電話	〒	住所
本	磯部 朋美	いそべ ともみ	044-123-4567	210	川崎市幸区
先	岩飛 務	いわとび まさる	03-1234-5678	134	江戸川区南葛西
友	大島 亮二	おおしま りょう	044-123-4567	211	川崎市中原区
友	外山 剛	とやま たけし	044-123-4567	211	川崎市中原区
友	中村 由紀	なかむら ゆき	044-123-4567	210	川崎市幸区
友	成沢 美香	なりさわ みか	044-123-4567	211	川崎市中原区
親	磯部 浩	いそべ ひろし	03-1234-5678	112	東京都文京区
親	井上 和夫	いのうえ かずお	03-1234-5678	120	東京都足立区

▪で始まらない

指定した項目が指定内容で始まらないデータを検索します。たとえば、「項目」が「会社名」で「指定内容」が「富士通」のときにこれを選ぶと、次のような例が検索されます。



朋美の住所録 | ADDRESS.LWD　全件数 73件 / 検索件数 10件

◎	名前	会社名	部署	役職	電話
親	磯部 浩	いそべ印刷	制作	制作部長	03-1234-5678
親	井上 圭夫	井上電気			03-1234-5678
友	福田 ひろみ	鈴木建築士事務所	秘書科	第一秘書	0958-12-3456
塾	たかの学習塾	たかの学習塾			0427-12-3456
友	緒方 良子	ラッキーヒルズ旅行企画		ツアーコンダクタ	092-123-4567
友	近藤 美千子	医科大学		助手	092-123-4567
友	田中 美香	公務員	地方公務員		092-123-4567
親	林田 未央	区通公社トラベル			03-1234-5678

▪で終わらない

指定した項目が指定内容で終わらないデータを検索します。たとえば、「項目」が「住所」で「指定内容」が「区」のときにこれを選ぶと、次のような例が検索されます。



朋美の住所録 | ADDRESS.LWD　全件数 73件 / 検索件数 22件

◎	名前	ふりがな	電話	〒	住所
先	岩飛 務	いわとび まさる	03-1234-5678	134	江戸川区南葛西
社	石原 智	いしはら けん	0276-12-3456	374	群馬県館林市
社	川野 美恵	かわの みえ	0484-12-3456	351-01	埼玉県和光市
社	佐々木 紀子	ささき きこ	0482-12-3456	332	埼玉県川口市
社	島 裕行	しま ひろゆき	0462-12-3456	228	座間市
社	関 宏	せき ひろし	0424-12-3456	202	東京都保谷市
社	高橋 利彦	たかはし としひ	0480-12-3456	340-02	埼玉県北葛飾郡
社	木村 亨	きむら とおる	0489-12-3456	343	埼玉県越谷市

▪より小さい

指定した項目が指定内容より小さいデータを検索します。たとえば、「項目」が「ふりがな」で「指定内容」が「う」のときにこれを選ぶと、次のような例が検索されます。



朋美の住所録 | ADDRESS.LWD　全件数 73件 / 検索件数 13件

◎	名前	ふりがな	電話	〒	住所
社	浅野 一	あさの はじめ	044-123-4567	211	川崎市中原区
社	東 誠	あづま まこと	044-123-4567	213	川崎市高津区
社	飯塚 博	いいづか ひろし	044-123-4567	211	川崎市中原区
社	井口 晴子	いぐち はるこ	045-123-4567	225	横浜市緑区
社	石原 智	いしはら けん	0276-12-3456	374	群馬県館林市
社	石渕 康男	いしぶち やすお	044-123-4567	211	川崎市中原区
親	磯部 朋子	いそべ ともこ	0956-12-3456	858	長崎県佐世保市
本	磯部 朋美	いそべ ともみ	044-123-4567	210	川崎市幸区

・と同じか小さい

指定した項目が指定内容と同じか小さいデータを検索します。たとえば、「項目」が「ふりがな」で「指定内容」が「う」のときにこれを選ぶと、次のような例が検索されます。



朋美の住所録 | ADDRESS.LMD　全件数 73件 / 検索件数 15件

	名前	ふりがな	電話	〒	住所
社	浅野 一	あさの はじめ	044-123-4567	211	川崎市中原区
社	東 誠	あづま まこと	044-123-4567	213	川崎市高津区
社	飯塚 博	いいづか ひろし	044-123-4567	211	川崎市中原区
社	井口 晴子	いぐち はるこ	045-123-4567	225	横浜市緑区
社	石原 哲	いしはら けん	0276-12-3456	374	群馬県館林市
社	井上 秀吉	いのうえ ひでよ	045-123-4567	244	横浜市戸塚区
先	岩飛 [illegible]	いわとび まさる	03-1234-5678	134	江戸川区南葛西
社	内海 充	うちうみ みつる	045-1234-567	214	川崎市多摩区
社	内田 奈津美	うちだ なつみ	044-123-4567	214	川崎市多摩区

7 ［続き］から［かつ］を選びます。

サブメニューの意味は次のとおりです。

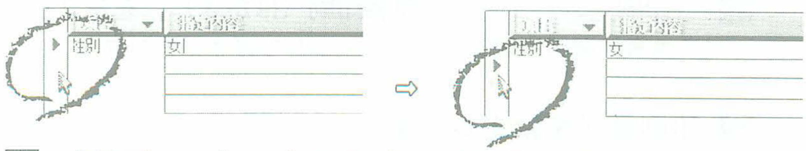
・かつ

複数の条件を指定するとき、指定した条件と次に指定する条件の両方を満たすデータを検索します。

・または

複数の条件を指定するとき、指定した条件か次に指定する条件のどちらかを満たすデータを検索します。

8 一番左の▶のすぐ下を左クリックして、▶を移動させます。



9 ［項目］の［メモ］から［メモ欄１］を選びます。

10 「指定内容」に「テニス」と入力します。

11 ［条件］から［を含む］を選びます。

12 ［実行］を左クリックします。

テニススクールに通う女の人のデータが表示されます。



朋美の住所録 | ADDRESS.LMD　全件数 73件 / 検索件数 7件

	名前	ふりがな	♀	+	生年月日	家族	メモ
本	磯部 朋美	いそべ ともみ	女	A	S44/09/15		テニスサークル
社	佐々木 紀子	ささき きこ	女	B	S34/12/31		年賀, テニス
友	中村 由紀	なかむら ゆき	女	O	S44/12/20		年賀 テニス
友	成沢 美香	なりさわ みか	女	AB	S44/02/13		年賀 テニス
友	村井 理花	むらい りか	女	A	S45/01/12		テニス, 年賀
友	山脇 久美	やまわき くみ	女	B	S44/11/14		テニス, 年賀
友	牧野 麻美	まきの あさみ	女	B	S44/06/09		テニス

この例の場合、データを入力するときに「性別」欄に「女」、「メモ」欄に「テニス」と入力しておいたものとします。

宛名を印刷する

年賀状やダイレクトメールなどは、いちいちペンなどで宛名を書くとめんどうですね。そんなときに宛名印刷を使うと、簡単に宛名を印刷することができます。宛名印刷では、一覧画面に表示しているすべてのデータが印刷されます。

■印刷する

葉書に宛名を印刷します。最初は葉書大の紙に試し刷りをしてから印刷することをお勧めします。

いーか !?　印刷には別売のプリンタが必要です。FM TOWNSにプリンタを接続してください。接続のしかたについては『FM TOWNS GUIDE』をご覧ください。

1　［印刷］メニューの［宛名印刷（はがき）］を左クリックします。

「葉書表面印刷書式設定」ウィンドウが表示されます。

2　印刷書式を設定します。



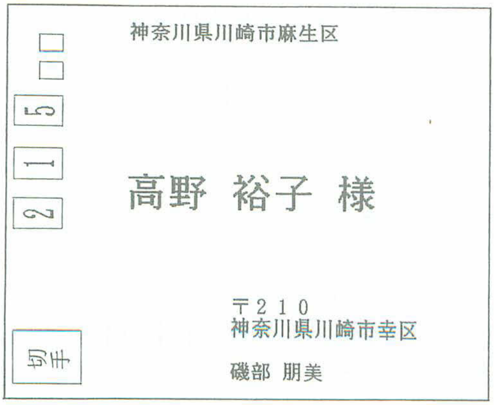
1. 使用するプリンタの種類を選びます。
2. どの方向に印刷するか選びます。



ポートレート（縦）



ポートレート（横）



ランドスケープ（横）

3. プリンタにカットシートフィーダを付けている方は、フィーダ吸入が選べます。フィーダ吸入とは、葉書をまとめてセットすると、自動的に一枚ずつ印刷する機能のことです。

4. 印刷書体には６種類あります。標準書体とは、プリンタに内蔵されている書体のことです。その他の５書体は次のとおりです。

明朝体　〒２１１　川崎市中原区

富士通株式会社

ゴシック体　〒２１１　川崎市中原区

富士通株式会社

丸文字体　〒２１１　川崎市中原区

富士通株式会社

教科書体　〒２１１　川崎市中原区

富士通株式会社

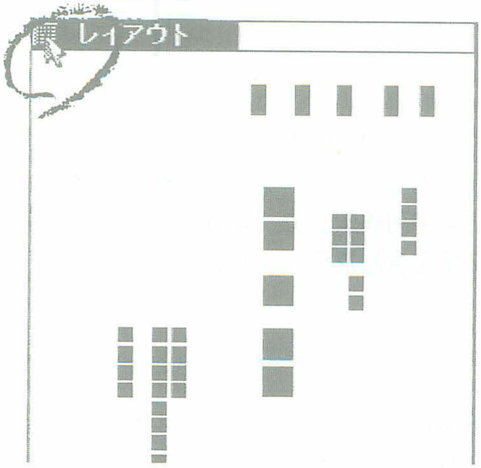
毛筆書体　〒２１１　川崎市中原区

富士通株式会社

5. 宛先を指定します。
6. 会社宛のときの敬称を選びます。
7. 個人（自宅）宛のときの敬称を選びます。
8. 差出人の名前と住所を印刷するかしないかを選びます。
9. 上部と左部の印刷位置を設定します。　を左クリックすると、0～148㎜の間で0.1㎜ずつ数値が変わります。数値が大きくなるほど、用紙の上端、または左端からの長さが長くなります。

3　［レイアウト］を左クリックします。

4 レイアウトを確認して▦（ウィンドウクローズボタン）を左クリックします。



葉書表面印刷書式設定の画面に戻ります。レイアウトが気に入らなければ、設定をやり直します。

5 ［印刷開始］を左クリックします。

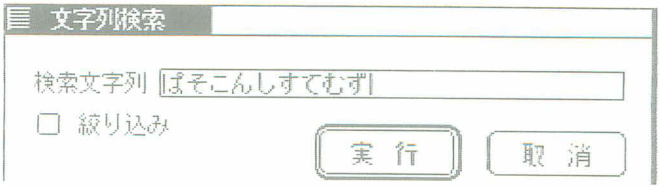
葉書の向きを指定するメッセージが表示されます。

6 ［はい］を左クリックします。

印刷が開始されます。

■検索を宛名印刷に利用する

特定の人の宛名だけ印刷したいときは、検索をしたあとに印刷します。たとえば、会社関係の人の宛名だけ印刷したいときは、［検索］メニューの［文字列検索］で会社名を指定して検索します。



一覧画面に、指定した会社名を含むデータが表示されます。



このあと印刷をすると、会社関係の人の宛名だけ印刷されます。
また、年賀状を出そうと思う人のデータのメモ欄に、あらかじめ「年賀」と入力しておきます。「文字列検索」で［年賀］と指定して検索すると、メモ欄に「年賀」という文字を含んだデータが表示されます。

■続きから印刷する

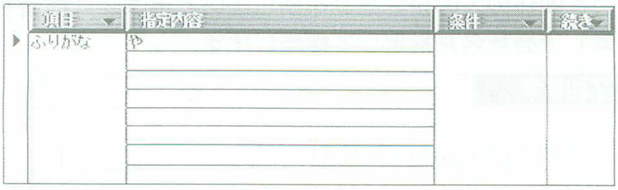
宛名印刷の途中、用紙切れなどの理由で印刷が中断することがあります。そのようなときは、５０音順に並べ替えて印刷していた場合のみ、続きから印刷できます。その他の場合は続きから印刷することはできません。たくさんの宛名を印刷するときは、できるだけ５０音順に並べ替えてから印刷することをお勧めします。ここでは、「村中」さんまで印刷して中断してしまった場合に、続きの「山城」さんから印刷する方法を例にして説明します。

1　［検索］メニューの［条件検索］を選びます。

2　［項目］の［個人項目］から［ふりがな］を選びます。

3　「指定内容」にそれ以降の宛名を印刷したい人のふりがなを入力します。

この場合は「や」行の人から印刷するので、「や」だけ入力します。



4　［条件］から［と同じか大きい］を選びます。

5　［実行］を左クリックします。

指定した人以降のデータが住所録一覧に表示されます。



アドバイス

住所録一覧では５０音順に並んでいないので、ここでもう一度５０音順に並べ替えておくと、さらにまた途中から印刷したいときに便利です。

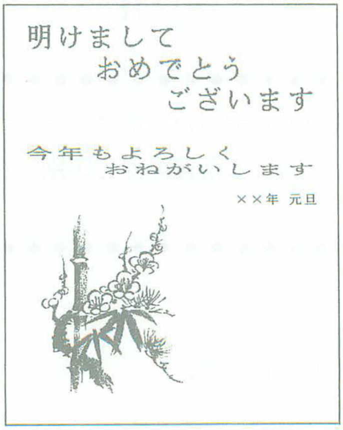
6　宛名印刷をします。

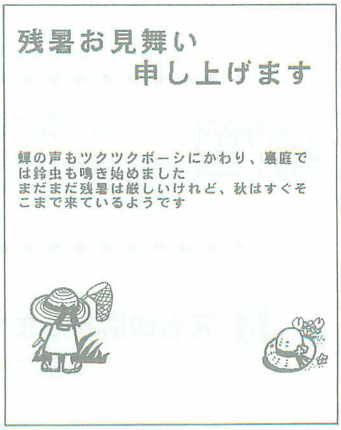
指定した人以降の宛名だけ印刷されます。

うまく印刷できましたか。さあ今度は、「葉書作成」を使ってみましょう。

葉書作成で自分だけの葉書を作る

葉書作成を使うと、年賀状やバースデーカードなど、自分だけの葉書を作れます。

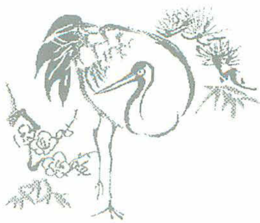




TownsシステムソフトウェアのCD-ROMに入っているイラスト集からデータを読み込んで、葉書にイラストを入れることもできます。イラストには次のようなものが用意されています。





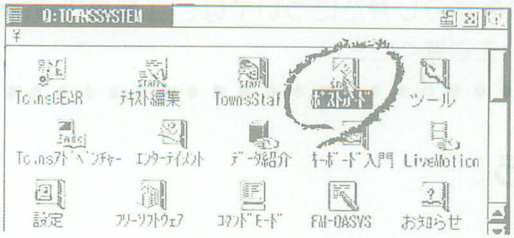


これはイラストのほんの一部です。イラストデータについては、『TownsMENUディクショナリ』の「ポストカード用イラストデータ」（P.256)をご覧ください。

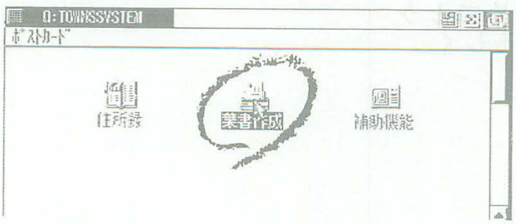
■葉書作成の起動と終了

葉書作成を起動する方法を説明します。TownsMENUが表示されている状態から説明します。

1 （ポストカード）をダブルクリックします。



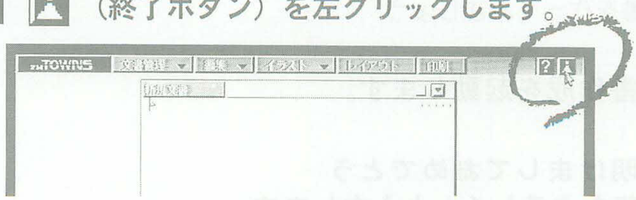
2 （葉書作成）をダブルクリックして実行します。



葉書作成が起動します。

次に葉書作成を終了する方法を説明します。

1 （終了ボタン）を左クリックします。



「葉書作成を終了します」というメッセージが表示されます。

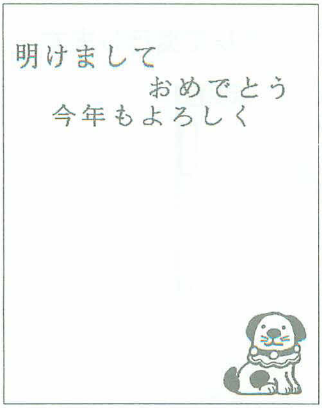
2 ［実行］を左クリックします。

葉書作成が終了して、TownsMENUに戻ります。

アドバイス

葉書作成に入力したデータを保存しないで終了しようとした場合は、「現在編集中の文書が失われてしまいます 文書を保存しますか？」というメッセージが表示されます。
保存するときは［はい］を左クリックしてデータを保存してください。
保存しないときは［いいえ］を左クリックしてください。
データの保存のしかたについては、「葉書のデータを保存する」（P.136）をご覧ください。

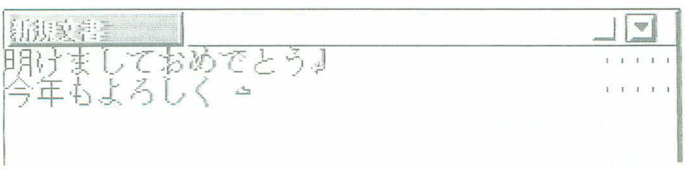
■年賀状を作ってみよう



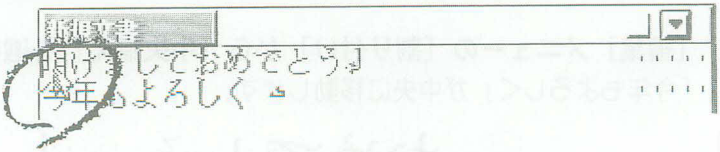
葉書作成を使えば、自分だけの年賀状が簡単に作れます。それでは実際にこの葉書を作ってみましょう

1 葉書作成を起動します。

**2 「明けましておめでとう
今年もよろしく」と入力します。**

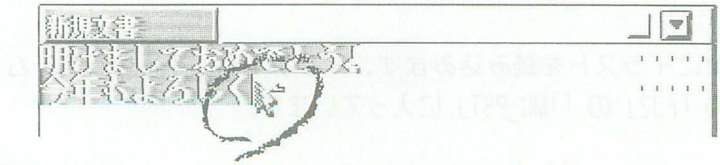


3 [→] キーか、マウスを使って「明」の前に文字カーソルを移動します。

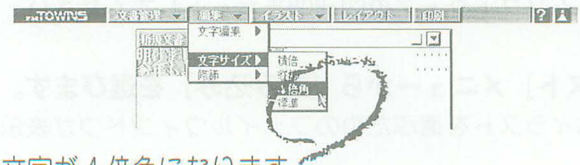


4 マウスを使って「く」の後までドラッグし、ボタンを離します。

文字が反転します。

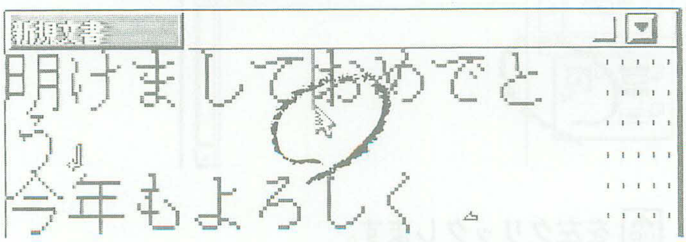


5 ［編集］メニューの［文字サイズ］から［4倍角］を選びます。



文字が4倍角になります。

6 [→] キーか、マウスを使って「おめでとう」の「お」の前に文字カーソルを移動します。



7 [↵] キーを押します。

「おめでとう」が改行されます。

8 ［編集］メニューの［割り付け］から［右寄せ］を選びます。

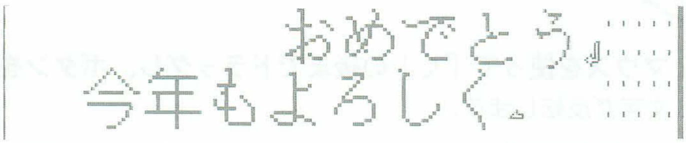


「おめでとう」が右端に移動します。

9 「今年もよろしく」の「今」の前にカーソルを移動します。

10 ［編集］メニューの［割り付け］から［中央揃え］を選びます。

「今年もよろしく」が中央に移動します。



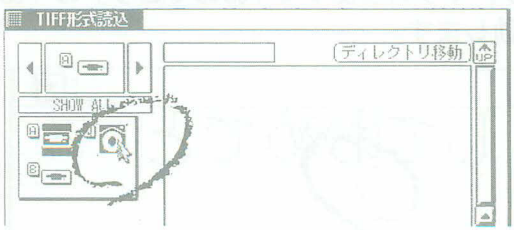
次にイラストを読み込みます。イラストは、Townsシステムソフトウェアの「FJ2」の「IMG_PST」に入っています。

いーか!? ハードディスクから起動している方は、CD-ROMドライブにTownsシステムソフトウェアのCD-ROMをセットしてください。

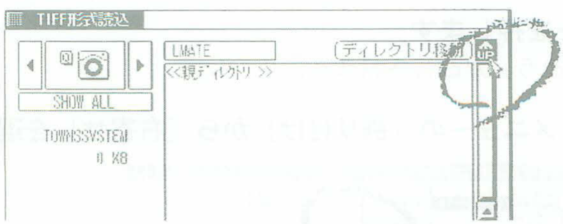
11 ［イラスト］メニューから［読み込み］を選びます。

読み込むイラストを選ぶためのファイルウィンドウが表示されます。

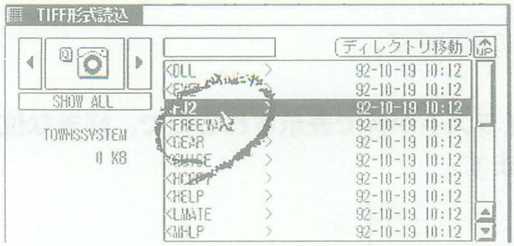
12 SHOW ALL を左クリックしてドライブQを選びます。



13 UP を左クリックします。



14 <FJ2>をダブルクリックします。

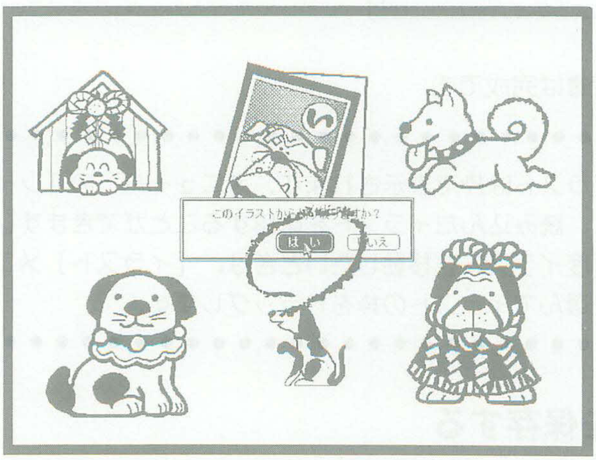


15 <IMG_PST> をダブルクリックします。

16 <NEWYEAR1>をダブルクリックします。

17 <YAMA22.TIF>をダブルクリックします。

イラストデータとメッセージが表示されるので［はい］を左クリックします。



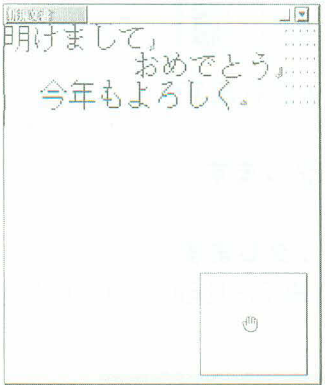
18 切り取るイラストを四角で囲むようにマウスをドラッグして、読み込むイラストを指定します。



⑲ ボタンを離すとメッセージが表示されるので［はい］を左クリックします。

葉書作成画面に戻ります。

⑳ 読み込んだイラストが枠で表示されるので、好きな位置までドラッグして移動します。



これで葉書は完成です。

アドバイス

イラストは枠で表示されます。メニューバーの［レイアウト］を選ぶと、読み込んだイラストを確認することができます。
再度イラストを移動したいときは、［イラスト］メニューの［移動］を選んでイラストの枠をドラッグします。

■葉書のデータを保存する

葉書作成で作った葉書のデータを保存します。

❶ ［文書管理］メニューの［保存］から［ポストカード形式］を選びます。

葉書のデータを保存するためのファイルウィンドウが表示されます。

アドバイス

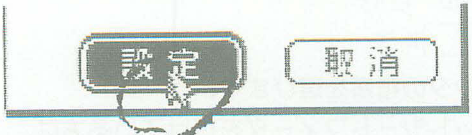
ポストカード形式を選ぶと、イラストデータやレイアウトを保存できます。テキスト形式では、文章のみ保存されます。

2 データの保存先を指定します。

CD ドライブＡを指定して、［新規］を左クリックします。
「ファイル名」ウィンドウが表示されます。

HD データを保存するドライブとディレクトリを指定して、［新規］を左クリックします。
「ファイル名」ウィンドウが表示されます。

3 ファイル名を入力して［設定］を左クリックします。



「文書を保存しました」というメッセージが表示されて、葉書作成画面に戻ります。

アドバイス　保存したデータを読み込みたいときは、［文書管理］メニューの［読み込み］から［ポストカード形式］を選びます。文書のデータを読み込むためのファイルウィンドウが表示されるので、読み込むファイル名を指定します。

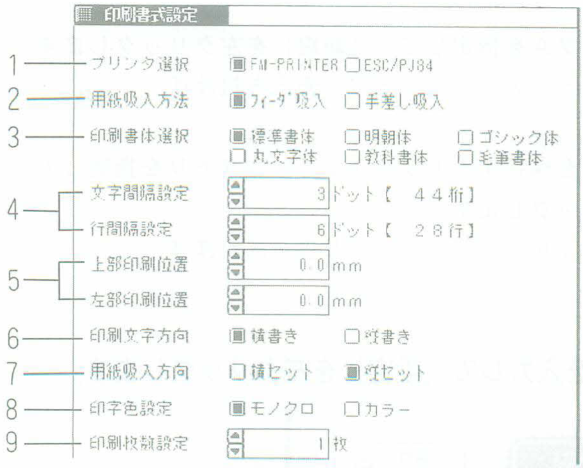
■葉書を印刷する

それでは、実際に印刷しましょう。最初は、はがき大の紙に試し刷りをすることをお勧めします。

いーか!?　印刷には別売のプリンタが必要です。FMＴＯＷＮＳにプリンタを接続してください。接続のしかたは『FMＴＯＷＮＳ　ＧＵＩＤＥ』をご覧ください。

1 メニューバーの［印刷］を選びます。
「印刷書式設定」ウィンドウが表示されます。

2 印刷書式を設定します。



1. 使用するプリンタの種類を選びます。
2. プリンタにカットシートフィーダを付けている方は、フィーダ吸入が選べます。フィーダ吸入とは、葉書をまとめてセットすると、自動的に一枚ずつ印刷する機能のことです。
3. 印刷書体には６種類あります。標準書体とは、プリンタがもっている書体のことです。その他の５書体は次のとおりです。

明朝体　　明けましておめでとう

ゴシック体　　明けましておめでとう

丸文字体　　明けましておめでとう

教科書体　　明けましておめでとう

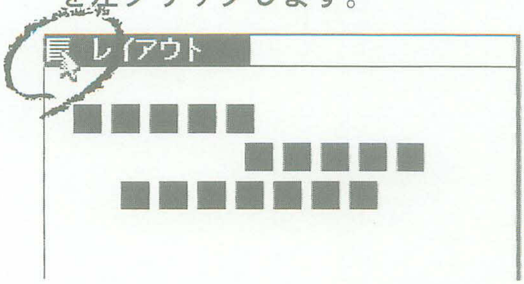
毛筆書体　　明けましておめでとう

4. 文字間隔と行間隔を設定します。 を左クリックすると、1ドットずつ数値が変わります。［　］内は、一行の文字数と、全体の行数です。
5. 上部と下部の印刷位置を設定します。 を左クリックすると、0～148mmの間で0.1mmずつ数値が変わります。数値が大きくなるほど用紙の上端、または左端からの長さが長くなります。
6. 縦書きで印刷するか、横書きで印刷するか選びます。
7. 葉書を縦にセットするか、横にセットするか選びます。
8. 印刷するときの色を設定します。カラープリンタをお使いの場合で、カラーリボンを装着しているときはカラーを選びます。
9. 印刷枚数を設定します。 を左クリックすると設定数が増えます。
 を左クリックすると設定数が減ります。

3 ［レイアウト］を左クリックします。

レイアウトを確認するウィンドウが表示されます。

4 レイアウトを確認したら、左上の （ウィンドウクローズボタン）を左クリックします。



「印刷書式設定」ウィンドウに戻ります。レイアウトが気に入らなければ、設定をやり直します。

5 ［印刷開始］を左クリックします。

印刷が開始されます。

これでこの章は終わりです。「ポストカード」はだいたい使えるようになりましたか？　「ポストカード」のさらに詳しい使いかたについては『アプリケーション ディクショナリ』の「第3章　ポストカード」（P.79）をご覧ください。

第2章

初めてのアイコン編集



アイテム表示ウィンドウには、いろいろな絵が表示されています。葉書の絵とか、手のひらの上で小さなボールがはねている絵とか…。「ここに表示されている絵もなかなかすてきだけど、自分で作った絵も表示してみたいな。」そういうときは、このアイコン編集を使います。魚の絵、鯨の絵、ヨットの絵…。いろいろな絵を作ってアイテム表示ウィンドウに表示させてみましょう。
この章では、初めての方でもすぐに「アイコン編集」が使えるように、「アイコン編集」の基本的な使いかたを説明します。

アイコン編集とは…………………………………………… P.142
自分だけのアイコンを作る………………………………… P.144
作ったアイコンを表示する………………………………… P.150

アイコン編集とは

アイコン編集でできること、また、アイコン編集画面の各部の名称と役割を説明します。

■アイコン編集でできること

TownsMENUのアイテム表示ウィンドウを見てください。いろいろな絵が表示されていますね。この絵をアイコンといいます。アイコン編集を使うと、アイコンを自分で自由に作ることができます。
たとえば・・・・



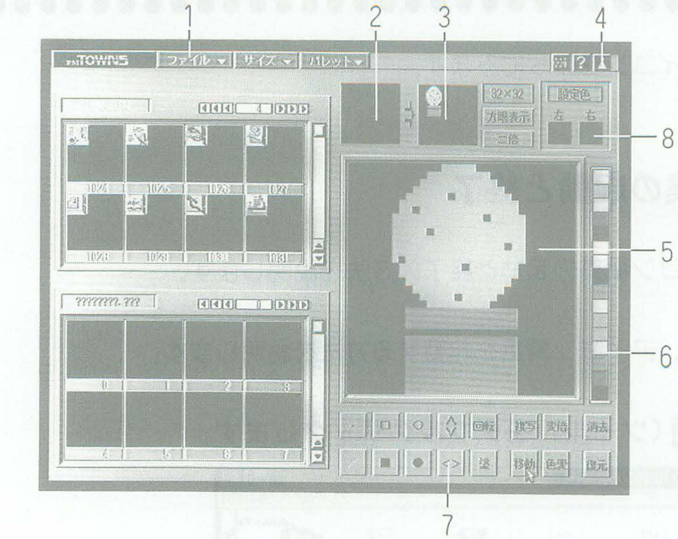
こんなふうにアイコンをぜんぶ作り替えることもできます。



CD-ROMから起動すると、作ったアイコンを保存できません。CD-ROMから起動している方は、ハードディスクなどにシステムをインストールしてからお使いください。操作方法については、「インストールしてみよう」（P.168）をご覧ください。

■アイコン編集の画面

アイコン編集を起動すると、次のような画面になります。



1.［ファイル］メニュー
アイコンファイルを新しく作ったり、アイコンの読み込み、保存をするときに選びます。

2. 編集前アイコン
編集ウィンドウで編集しているアイコンの、編集前の状態が表示されます。

3. 編集後アイコン
編集ウィンドウで編集しているアイコンが、原寸大で表示されます。

4. 終了ボタン
アイコン編集を終了するときに選びます。

5. 編集ウィンドウ
アイコンを作成、編集するウィンドウです。

6. カラーバー
編集ウィンドウで使う色を選びます。

7. 描画ボタン
アイコンを作成、編集するときの描画方法を選びます。

8. 描画色表示エリア
編集ウィンドウで使える色が表示されます。

各部の詳しい説明については、『アプリケーション ディクショナリ』の「アイコン編集を使う」（P.158）をご覧ください。

自分だけのアイコンを作る

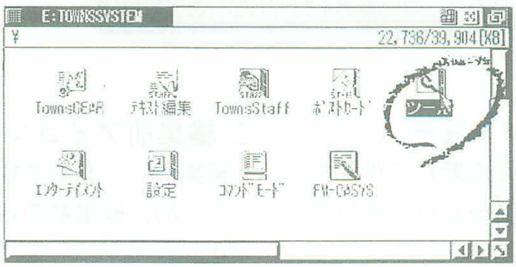
それでは実際にアイコンを作ってみます。

■アイコン編集の起動と終了

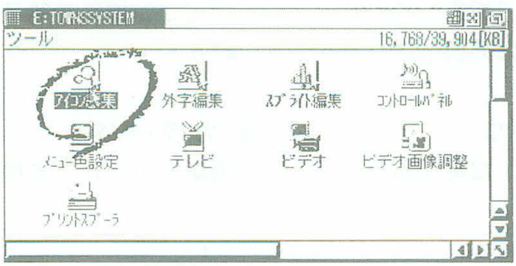
アイコン編集の起動と終了の方法を説明します。

まず、アイコン編集を起動する方法を説明します。

1 （ツール）をダブルクリックします。



2 （アイコン編集）をダブルクリックして実行します。



アイコン編集が起動します。

アイコン編集を終了する方法を説明します。

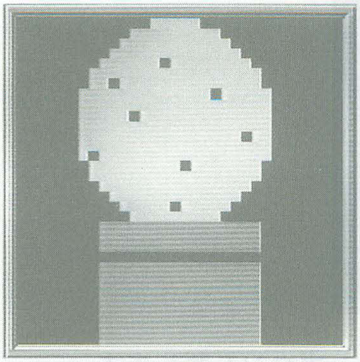
1 （終了ボタン）を左クリックします。



アイコン編集が終了して、TownsMENUに戻ります。

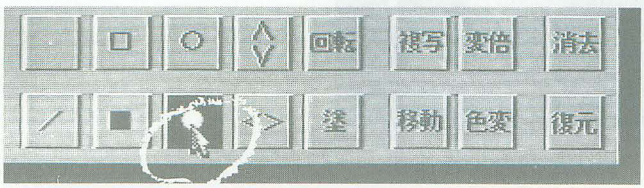
■アイコンを作る

ここでは次のようなアイコンを作ってみましょう。



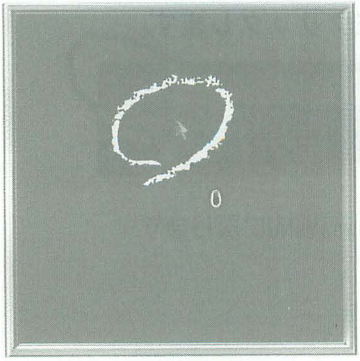
1 アイコン編集を起動します。
まず、サボテンの部分から描きましょう。

2 描画ボタンの ● を左クリックします。

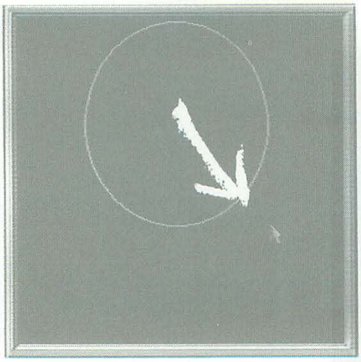


3 カラーパレットから緑を選びます。

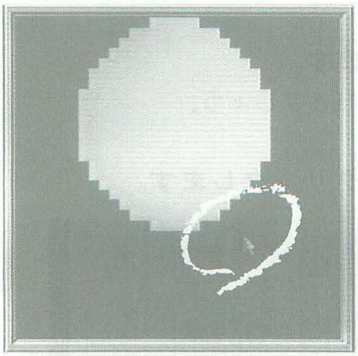
4 **編集ウィンドウの中心より少し上の方で、マウスの左ボタンを押します。**



5 **左ボタンを押したまま、マウスを斜め右下にドラッグします。**



6 **目的の大きさになったら、ボタンを離します。**

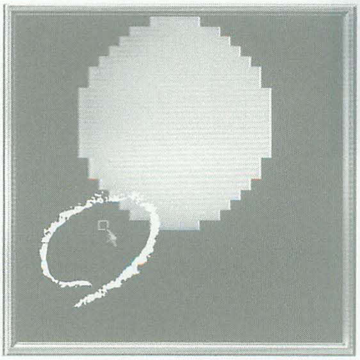


サボテンの部分ができます。
次に、植木ばちの部分を描きましょう。

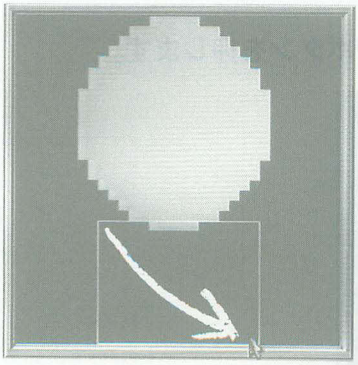
7 描画ボタンの ■ を選びます。

8 カラーパレットから茶を選びます。

9 下の図の位置でマウスのボタンを押します。



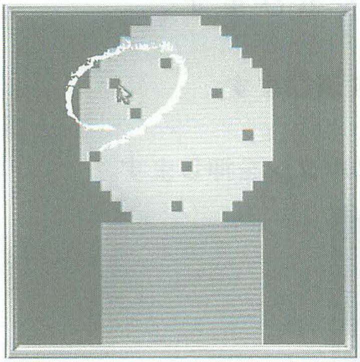
10 そこから斜め右下へドラッグします。



植木ばちの部分ができます。
次に、トゲを描きましょう。

11 描画ボタンの · を左クリックします。

⑫ **緑の丸の中をところどころ左クリックします。**

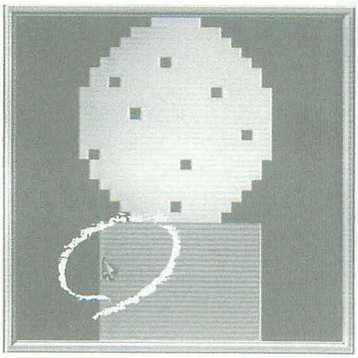


サボテンのトゲができます。
最後に仕上げをしましょう。

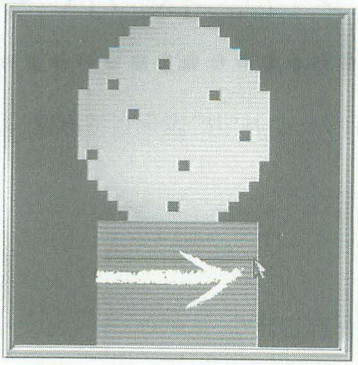
⑬ **描画ボタンの ／ を左クリックします。**

⑭ **カラーパレットからグレーを選びます。**

⑮ **下の図の位置でマウスのボタンを押します。**



⑮ そこから右横へドラッグします。



サボテンの絵が完成しました。

作ったアイコンを表示する

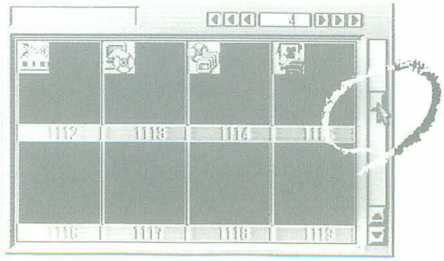
作ったアイコンをTownsMENUのアイテム表示ウィンドウに表示してみましょう。

■アイコンを保存する

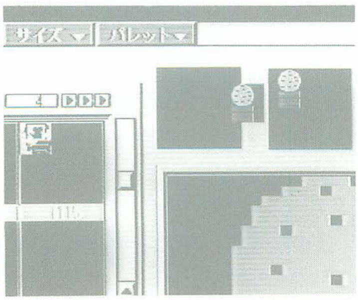
作ったアイコンをファイルに保存します。

1 登録済みアイコンウィンドウのスクロールバーを左クリックして、アイコンが何も表示されてないところまでスクロールします。

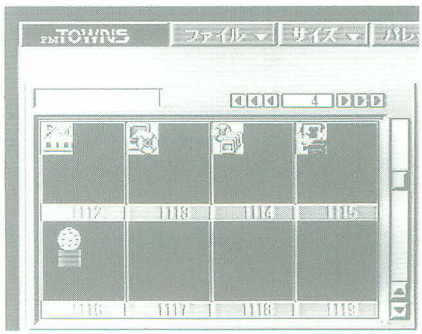
この場合1116番のところまでスクロールさせます。



2 編集後アイコンを、登録済みアイコンウィンドウの1116番のところまでドラッグします。



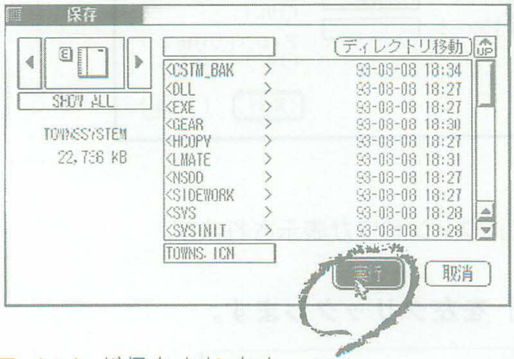
⇨



1116番のところに、サボテンのアイコンが登録されます。

3 ［ファイル］メニューから［保存］を選びます。
ファイルを保存するためのファイルウィンドウが表示されます。

4 ファイル名入力域に「TOWNS.ICN」と表示されていることを確認してから［実行］を左クリックします。



アイコンが保存されます。

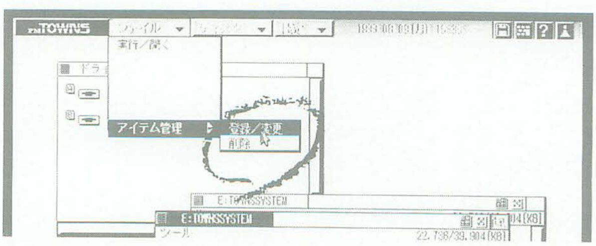
5 （終了ボタン）を左クリックします。
TownsMENUに戻ります。

■アイコンを表示する

保存したアイコンをTownsMENUのアイテム表示ウィンドウに表示します。
ここでは、「アイコン編集」のアイテムとして、先ほど作ったアイコンを表示させる方法を説明します。

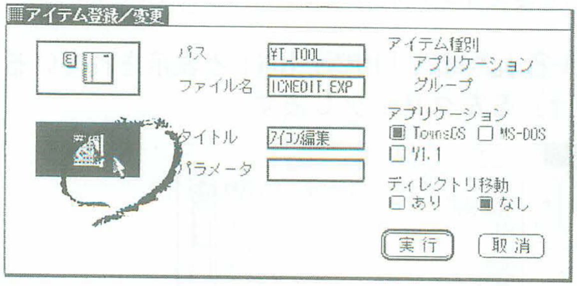
1 （アイコン編集）を左クリックします。
「アイコン編集」の文字が反転します。

2 ［ファイル］メニューの［アイテム管理］から［登録／変更］を選びます。



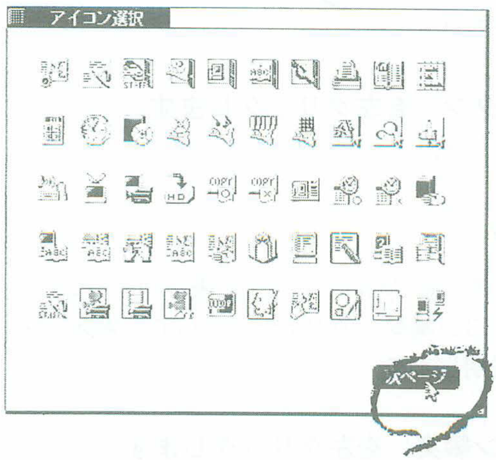
「アイテム登録／変更」ウィンドウが表示されます。

3 アイコンが表示されている部分を左クリックします。



「アイコン選択」ウィンドウが表示されます。

4 ［次ページ］を左クリックします。



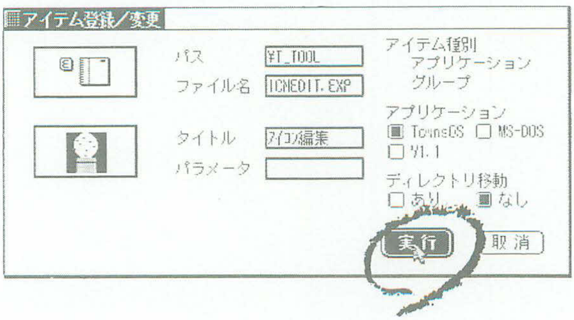
次のページが表示されます。

5 一番最後に、先ほど作ったアイコンが表示されているので、左クリックします。

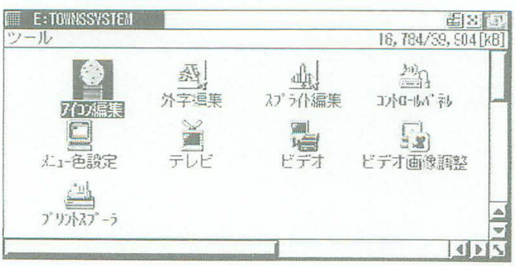


「アイテム登録／変更」ウィンドウのアイコンがサボテンの絵に変わります。

6 ［実行］を左クリックします。



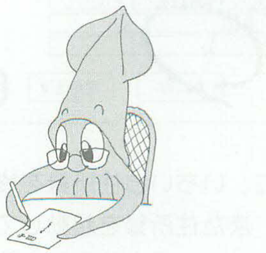
これで「アイコン編集」のアイコンがサボテンの絵に変わります。



「アイコン編集」はだいたい使えるようになりましたか？「アイコン編集」の詳しい使いかたについては、『アプリケーション ディクショナリ』の「アイコン編集を使う」（P.158）をご覧ください。

第３章

初めてのサイドワーク



「今日は、お気に入りのバンドのＣＤが発売された日。さっそく買ってきました。ＦＭＴＯＷＮＳで聞きたいんだけど、昨日途中でやめっちゃったアイコン編集の続きもやりたいし…。」大丈夫。そういうときのために、ＦＭＴＯＷＮＳには「サイドワーク」という機能が用意されてます。お気に入りのＣＤを聞きながらだったら、より楽しくＦＭＴＯＷＮＳを使うことができそうですね。
この章では、初めての方でもすぐに「サイドワーク」が使えるように、「サイドワーク」の基本的な使いかたを説明します。

サイドワークとは…………………………………………………… P.156
サイドワークを使ってみる………………………………………… P.158

サイドワークとは

ここではサイドワークの機能や種類について説明します。

■サイドワークは便利な機能

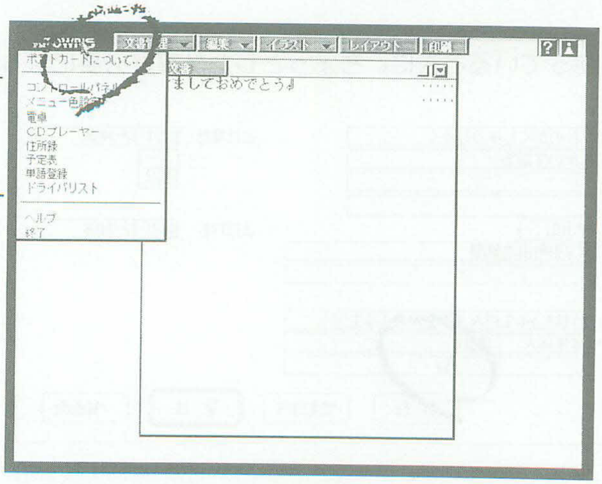
サイドワークは、他のアプリケーションを使っているときにいつでも呼び出して使うことができる便利なアプリケーションです。たとえば、住所録を使っているときに、ちょっとした計算が必要になったとします。



このようなときに、いちいち住所録を終了して、電卓を起動して、計算して、電卓を終了して、また住所録を起動して・・・という操作は、とてもめんどうですよね。サイドワークを使うと、住所録を終了させなくても［FM ＴＯＷＮＳ］メニューから［電卓］を呼び出すだけで済みます。しかも計算した結果を、住所録などにそのまま表示することができます。

■サイドワークの種類

使用しているアプリケーションによって、サイドワークが使えるものと使えないものがあります。たとえば、「住所録」や「アイコン編集」などではサイドワークが使えますが、「MUSIC WORLD」などでは使えません。また、使えるサイドワークの種類も、使用しているアプリケーションによって異なります。[FMTOWNS] メニューを左クリックすると、現在サイドワークとして使えるアプリケーションが表示されます。



サイドワークとして使えるアプリケーション

サイドワークを使ってみる

それでは実際にサイドワークを使ってみましょう。

■電卓を使ってみる

住所録を使っているときに、ちょっとした計算が必要になったとします。



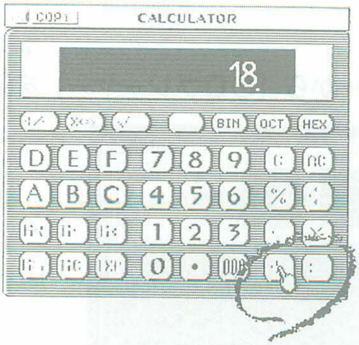
暗算は苦手だし、まわりに電卓はないし・・・。こんなときこそ、サイドワークの「電卓」の出番です。

1　［FM TOWNS］メニューから［電卓］を選びます。

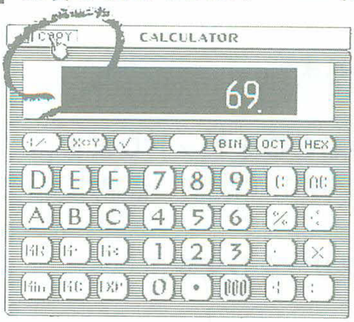


2 計算します。

計算はふつうの電卓と同じ要領で行ってください。ボタンの上でマウスを左クリックしてください。



3 計算が終わったら、COPY（COPY）を左クリックします。



計算結果が住所録の文字カーソルの位置に表示されます。

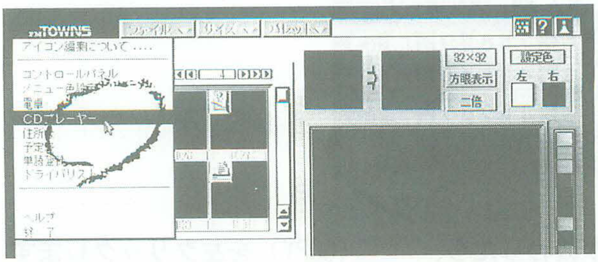


電卓の詳しい操作方法については、『TownsMENU ディクショナリ』の「電卓」（P.53）をご覧ください。

■ＣＤプレーヤーを使ってみる

アイコン編集を使っているときに、ＣＤが聞きたくなりました。そんなときは、サイドワークの「ＣＤプレーヤー」の出番です。

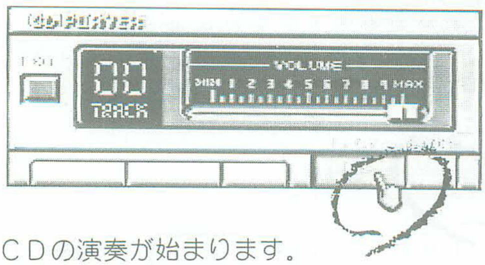
1 ［FMTOWNS］メニューから［ＣＤプレーヤー］を選びます。



［ＣＤプレーヤー］が表示されます。

2 聞きたい音楽が入っているＣＤをセットします。
Townsシステムソフトウェアの CD-ROM にも、音楽が入っています。

3 ▷（PLAY）ボタンを左クリックします。

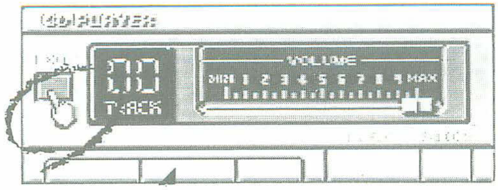


ＣＤの演奏が始まります。

アドバイス
Townsシステムソフトウェアの演奏曲番号は“02”から始まります。“01”はデータトラックなので演奏されません。

ＣＤプレーヤーの詳しい操作方法については、『TownsMENU ディクショナリ』の「ＣＤプレーヤー」（P.56）をご覧ください。

4 （EXIT）を左クリックします。



ＣＤプレーヤーが消えて、アイコン編集の画面に戻ります。ＣＤ演奏はそのまま続けられます。

いか～ん

CD-ROMから起動した場合は、ＣＤプレーヤー使用中に他のアプリケーションを操作しないでください。

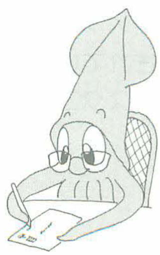
アドバイス

ＣＤ演奏を終了するときは、もう一度［FMＴＯＷＮＳ］メニューから［ＣＤプレーヤー］を選び（STOP）ボタンを左クリックします。CD-ROMから起動した場合は、［FMＴＯＷＮＳ］メニューから［ＣＤプレーヤー］を選んだ時点でＣＤ演奏が止まります。もう一度起動に使ったCD-ROMをセットしてください。

「サイドワーク」はだいたい使えるようになりましたか？「サイドワーク」の詳しい操作方法については、『TownsMENU ディクショナリ』の「サイドワークの操作」（P.42）をご覧ください。

第4章

ハードディスクを活用しよう



FM TOWNSはCD-ROMを使って動かしますが、ハードディスクというものを使えばもっと便利に使えます。ハードディスクを持っている人はこれを活用して、FM TOWNSをもっと有効に使いましょう。この章では、ハードディスクの基礎知識と使いかたについて説明します。

ハードディスクの基礎知識……………………………… P.164
インストールしてみよう……………………………… P.168
自分でインストールしてみよう……………………… P.178

ハードディスクの基礎知識

「ハードディスク」ということばを初めて聞く人もいるはずです。ここではハードディスクの基礎知識をしっかり学んで、ハードディスクを十分活用できるようにしてください。

■ハードディスクとは

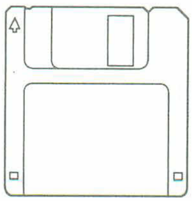
ハードディスクは、フロッピィディスクのように磁気を利用してプログラムやデータを保存する装置のことです。ハードディスクとフロッピィディスクの性能を比べてみましょう。

フロッピィディスクと比べてより多くの情報を入れることができ、情報の出し入れもフロッピィディスクより高速で行います。手のひらサイズのフロッピィディスクのように持ち運びは簡単にはできませんが、ハードディスクを活用すれば、ＦＭＴＯＷＮＳを十分活かすことができます。

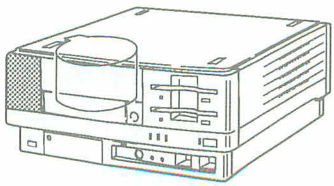
ＦＭＴＯＷＮＳには、ハードディスクが内蔵されているものと内蔵されていないものがあります。内蔵されていない場合は、別売の内蔵ハードディスクドライブや外付けハードディスクユニットをＦＭＴＯＷＮＳに接続して使います。

アドバイス

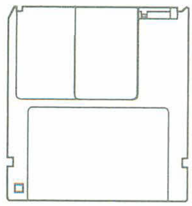
ハードディスクと同じような記憶装置に光磁気ディスクがあります。光と磁気を使って情報を読み取るディスクです。ハードディスクと同じように大量の情報を出し入れでき、しかもフロッピィディスクのように持ち運びができて大変便利です。
光磁気ディスクを使うには、これをセットする別売の光磁気ディスクユニットが必要になります。3.5インチと5インチがあって、フロッピィディスクのように書き込み可能な状態にして使います。



フロッピィディスク



ハードディスク



光磁気ディスク

■ユニット番号とは

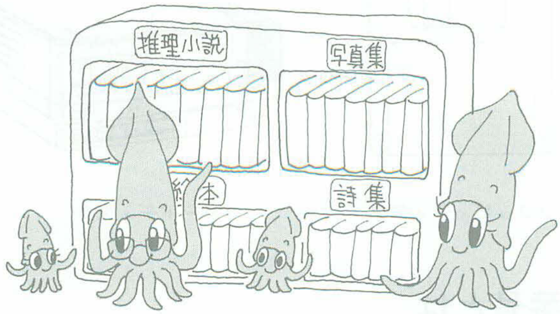
FMＴＯＷＮＳには、別売の外付けのハードディスクユニットや光磁気ディスクユニットをつなげて使えます。１つ１つを区別するためにそれぞれに番号を付けます。これをユニット番号といいます。

ハードディスクや光磁気ディスクユニットは、FMＴＯＷＮＳに内蔵と外付けを合わせて５台までつなげることができます。それら１つ１つにユニット番号を付けて管理します。FMＴＯＷＮＳに内蔵されているハードディスクのユニット番号は「０」に設定されていて変更できないようになっています。

■区画とは

ハードディスクにはたくさんの情報を入れることができるからといって、ただ何でもつめこんでいったのでは、どこにどんなものを入れたかわからなくなってしまいます。そこで、ハードディスクを区切って使う方法を覚えましょう。ハードディスクの中身をいくつかに区切って使うと、ファイルを整理するのにとても便利です。

ハードディスクを使うときは、全体をいくつかの部分に分けて使います。この各部分を「区画」といいます。区画に分けることを、区画を切るといい、そのときには、区画をどれだけの大きさにするか容量を決めます。



たとえば、上の図を見てみましょう。本をジャンルごとに分けています。推理小説はたくさん持っているから、大きい棚でないと入りきらない、だから棚を作るときに大きく区切ります。詩集は少しだから小さな棚でも十分足ります。このように入れるものの量によって区画の大きさ、つまり容量を変えることができます。



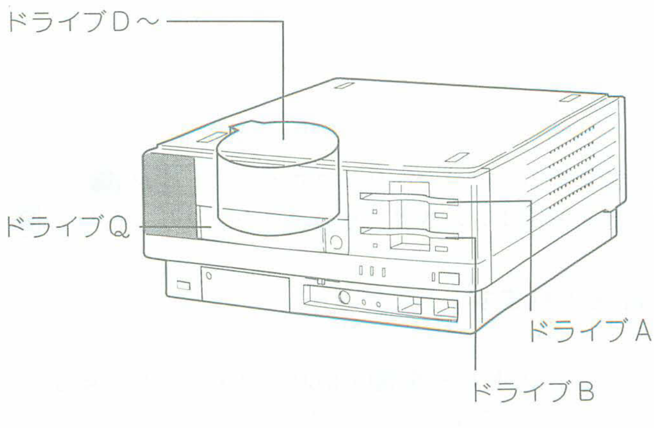
一度区切った区画の容量を変えると、中に入っていたものが消えてしまいます。中身を消してもいいかどうか確認してから行ってください。

■ドライブとは

ディスクは、情報を保存しておくための入れ物です。ディスクがあるだけではその中に入っている情報は使えません。ディスクに入っている情報を取り出したり、書き込んだりする装置が必要です。これをドライブといいます。

ディスクはそのディスク専用のドライブにセットして使います。CD-ROMはCD-ROMドライブ、フロッピィディスクはフロッピィディスクドライブにセットします。ハードディスクはディスクがあらかじめハードディスクドライブにセットされていて目には見えません。

FMTOWNSにはどんなドライブが付いているのでしょう？　まずCD-ROMドライブ、そしてフロッピィディスクドライブ。ハードディスクが内蔵されているFMTOWNSにはハードディスクドライブも付いています。
ドライブにはそれぞれアルファベットの名前を付けて管理します。これをドライブ名といいます。FMTOWNSのドライブ名を見てみましょう。



上の図にあるように、FMTOWNSのハードディスクはドライブDから名前が付けられます。先ほど説明した区画ごとにドライブを割り当てて、Dからドライブ名を付けていきます。すなわち、ドライブ名を付けてフロッピィディスクドライブ、ハードディスクドライブなどのディスク装置を区別します。

インストールしてみよう

インストールとはアプリケーションのプログラムをハードディスクなどに入れて、使用できる状態に整えることをいいます。

■HDインストールとは

Townsシステムソフトウェアには、CD-ROMの内容をディスクに簡単にインストールできる「HDインストール」というインストール用のプログラムが用意されています。HDインストールを使えば、CD-ROMに入っているTownsシステムソフトウェアを、区画やドライブを設定することなく、簡単にインストールできます。

■インストールを始める

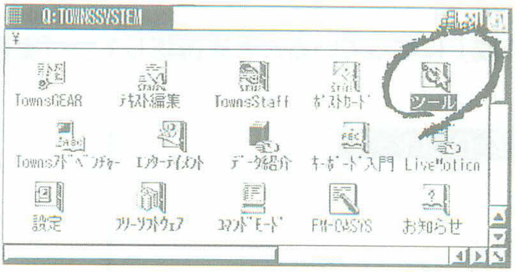
それでは、HDインストールを使って実際にTownsシステムソフトウェアをハードディスクにインストールしてみましょう。
ここでは、新規にTownsシステムソフトウェアをインストールする方法について説明します。

いーか!?　設定する項目を左クリックすると、□が■になります。項目の設定を解除するときは、その項目を左クリックして■を□にします。

1 電源を入れます。

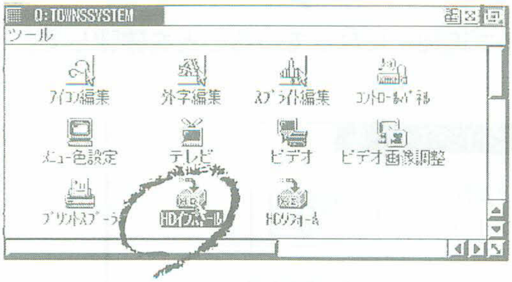
2 フタ、またはトレーを開けてCD-ROMをセットします。
FMＴＯＷＮＳが起動してTownsMENUが表示されます。

3 （ツール）をダブルクリックします。



ツールのアイテム表示ウィンドウが表示されます。

4 (HDインストール) をダブルクリックして実行します。



インストールするOS（オペレーティングシステム）を選ぶためのウィンドウが表示されます。

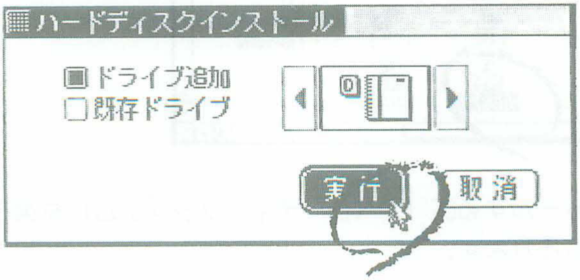
5 「■ TownsOS V2. 1L30」になっていること確認して、[実行] を左クリックします。



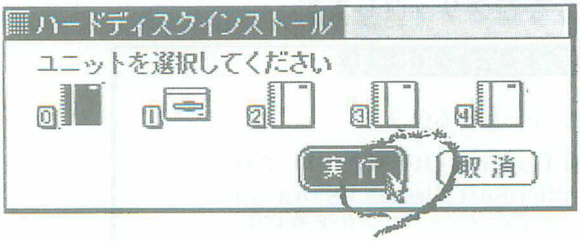
6 「■ 新規作成」になっていることを確認して、［実行］を左クリックします。



7 「■ ドライブ追加」になっていることを確認して、［実行］を左クリックします。



8 インストール先のユニット番号を選んで、［実行］を左クリックします。





ハードディスクが内蔵されている場合はユニット番号「０」を選びます。外付けの場合は「１」以降を選びます。

9 「■ コンソールモード」になっていることを確認して、［実行］を左クリックします。



10 インストールする機能を選びます。

ここでは「TownsGEAR」と「ポストカード」を左クリックします。インストールする機能については、「インストールする機能を選ぶ」（P.173）をご覧ください。

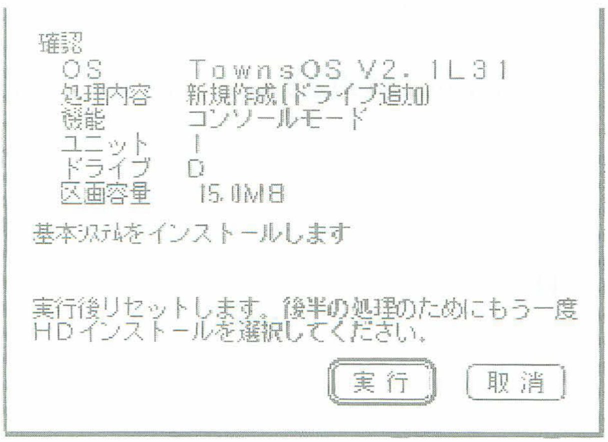
アドバイス

インストールするソフトウェアを選ぶと、「設定容量」の数値が、そのソフトウェアの容量の分だけ増えます。データを保存しておくために容量を増やしたい場合などは、その容量を ▲ ▼ で指定します。

11 インストールする機能を選んだら、［実行］を左クリックします。

インストールの設定を確認するためのウィンドウが表示されます。

12 設定した内容を確認して、［実行］を左クリックします。



自動的にリセットされ、TownsMENUが表示されます。

⑬ もう一度、 （HDインストール）をダブルクリックして実行します。
インストールするドライブを確認するメッセージが表示されます。

⑭ メッセージの内容を確認して、［実行］を左クリックします。
「システムインストール中」というメッセージが表示され、システムの複写が始まります。また、しばらくすると⑩で選んだ機能がインストールされます。すべてインストールし終わると、システムの動作環境を設定するためのウィンドウが表示されます。

⑮ 自分で使いやすいように動作環境を設定します。
ここでは、使っているFMＴＯＷＮＳのディスプレイを選ぶ「ディスプレイ」と、キーボードからの入力方法を選ぶ「かな漢字変換初期状態」を設定します。動作環境を設定する方法については、「システムの動作環境を設定する」（P.175）をご覧ください。

⑯ 動作環境を設定したら、［実行］を左クリックします。
HDインストールが終了し、「正常終了しました」というメッセージが表示されます。

⑰ ［確認］を左クリックします。
TownsMENUが表示されます。

⑱ TownsMENUの右上にある （終了ボタン）を左クリックします。
終了を確認するためのウィンドウが表示されます。

⑲ セットしてあるCD-ROMを取り出して、［リセット］を左クリックします。
しばらくすると、自動的にFMＴＯＷＮＳが起動します。

TownsMENUが表示されましたか？　もしFMＴＯＷＮＳが起動しなかったら、もう一度❷からやり直してください。

■インストールする機能を選ぶ

ハードディスクには、自分で使いやすいように、利用したいものだけを選んでインストールすることができます。

アドバイス
インストールする機能は、HDインストールの最中に設定しなくても、あとで「HDリフォーム」を使って必要なものを追加したり、いらないものを削除したりできます。HDリフォームを使うときは、システムをインストールしたドライブから起動して、CD-ROMドライブにTownsシステムソフトウェアのCD-ROMをセットしてください。HDリフォームについては『アプリケーション　ディクショナリ』の「HDリフォームを使う」（P.226）をご覧ください。

1 インストールする機能を選びます。



・TownsGEAR（3.5MB）
TownsGEARが使えます。
「参照ノート」…………あらかじめフォーマットが決まっていてすぐに
　(6.2MB)　　　　　　TownsGEARで使えるページの集まりです。
「GearBASICサンプルプログラム」
　(0.3MB)…………TownsGEARのプログラム言語のサンプルです。

・ポストカード
ポストカードが使えます。
「ポストカード」………住所録を作ったり、葉書を印刷したりできます。
　(1.4MB)

「ﾎﾟｽﾄｶｰﾄﾞ郵便番号辞書」
(6.7MB)…………郵便番号を管理します。

・フォント（20ドットフォントは0.6MB、24ドットフォントは0.7MB、32ドットフォントは1.2MB、48ドットフォントは2.5MB、60ドットフォントは4.2MB、明朝体（モトヤ）のアウトラインフォントは2.0MB、ゴシック体（モトヤ）のアウトラインフォントは1.7MB）
FMＴＯＷＮＳで使う書体を登録できます。TownsGEARでは表示用に、ポストカードでは印刷用に使います。「明朝体」、「教科書体」、「まるもじ」、「ゴシック体」、「毛筆体」が使えます。

・TownsStaff（1.6MB）
以下のものが使えます。
「CD辞書検索」…………CD辞書の内容を検索して参照することができます。
「CD辞書検索」（Townsシェル版）…………Townsシェル機能を持ったCD辞書検索が使えます。
「テキスト印刷」………テキストファイルを印刷できます。
「TownsTALK」(9.9MB）……テキストファイルを読み上げることができます。

・ツール（4.1MB）
以下のものが使えます。
「アイコン編集」………アイテムを登録するときに使うアイコンを作成して編集できます。
「外字編集」……………外字を作成して編集できます。
「スプライト編集」……スプライトパターンを作成して編集できます。
「テキスト編集」………MS-DOSのテキストファイルやプログラムのソースファイルの作成、編集ができます。
「テキスト編集」（Townsシェル版）………Townsシェル機能を持ったテキスト編集が使えます。
「テレビ」………………FMＴＯＷＮＳでビデオの映像を見れます。
「ビデオ」………………ビデオの映像をFMＴＯＷＮＳに取り込んでディスクに保存できます。
「テキスト表示」………テキストファイルを画面に表示できます。
「イメージ表示」………イメージファイルを画面に表示できます。
「ﾑｰﾋﾞｰﾌﾟﾚｰﾔｰ」……………動画ファイルを再生できます。
「アニメプレーヤー」…アニメーションファイルを再生できます。

・エンターテイメント（0.7MB）
以下のものが使えます。
「CDプレーヤー」………CDの演奏ができます。
「EUPプレーヤー」………内蔵音源を使って演奏ができます。

・設定（0.8MB）
　サウンドメッセージの設定、データファイルの拡張子に応じたアプリケーションの起動の設定、Townsシステムソフトウェアの動作環境の設定ができます。

・オンラインヘルプ（2.3MB）
　オンラインヘルプを表示できます。

2 ［実行］を左クリックします。

設定方法については、『アプリケーション　ディクショナリ』の「新規にTownsシステムソフトウェアを複写する」（P.218）と、『ディクショナリをお読みになる前に』の「HDインストールを使う」（P.66）をご覧ください。

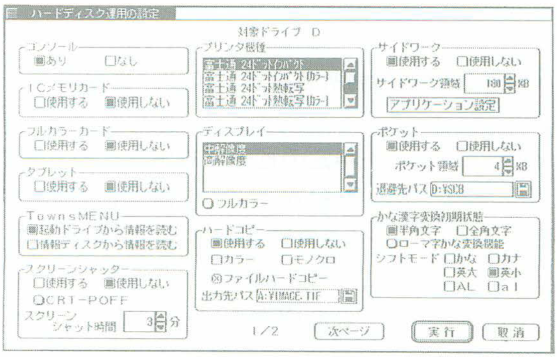
■システムの動作環境を設定する

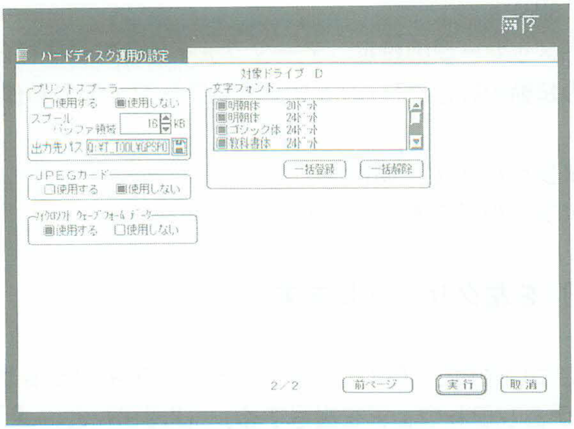
インストールした後に使いやすくするために、自分の使っている環境に合わせた設定ができます。別売のハードウェアを装着したときなどに設定します。

アドバイス

システムの動作環境は、ハードディスク運用の場合だけでなく、CD-ROM運用の場合でも設定できます。CD-ROM運用の場合は「情報ディスク」というものを作ってそこにシステムの動作環境に関する情報ファイルを保存しておきます。情報ディスクについては、『アプリケーション　ディクショナリ』の「CD-ROM運用時の設定方法」（P.288）をご覧ください。

1 各項目を設定します。





・コンソール

コンソールモードに切り換えます。コンソールモードにすると、FMＴＯＷＮＳ専用のアプリケーションだけでなく、MS-DOSのコマンドを実行できたり、アプリケーションをアイテム登録したりできます。

アドバイス

・コンソール機能の選択は、CD-ROM運用時のみ可能です。
・コンソールモードにするかしないかは、Townsシステムソフトウェアをハードディスクにインストールするときのみ、設定できます。

・ICメモリカード

ICメモリカードを使うときに設定します。

・フルカラーカード

フルカラーカードを使うときに設定します。

・タブレット

タブレットを使うときに設定します。

・TownsMENU

情報ファイルを読み込む場所を設定します。情報ファイルには次のものがあります。

「TMENU.IF2」……………特定の拡張子を実行するとアプリケーションが起動するように設定してあるファイル

「TMENU.WIN」……………TownsMENUの画面に表示されている内容を保存しているファイル

「TMENU.TIF」……………TownsMENUの背景に表示するイメージファイル

・スクリーンシャッター
スクリーンシャッターを使うかどうかを設定します。設定すると、キーボードとマウスを一定時間使わなかったら画面の表示を消したり、ディスプレイの電源を切ったりします。画面の焼き付き防止になります。

・プリンタ機種
プリンタを使うときに機種を選択します。

・ディスプレイ
使用するディスプレイの解像度と、ハードウェアカーソル機能を使うかどうかを設定します。

・ハードコピー
ハードコピーを使うかどうかを設定します。

・サイドワーク
サイドワーク機能を使うかどうかを設定します。サイドワーク用のアプリケーションを登録できます。

・ポケット
ポケットを使うかどうかを設定します。

・かな漢字変換初期状態
文字の入力状態を設定します。

・プリントスプーラ
印刷するための情報ファイルをためておくかどうかを設定します。

・JPEGカード
JPEGカードを使うときに設定します。

・文字フォント
使用する文字フォントを選択します。

アドバイス
CD-ROM運用時には文字フォントを選択できません。

・マイクロソフト ウェーブフォーム データ
マイクロソフト ウェーブフォーム データを使うかどうかを設定します。

2 ［実行］を左クリックします。

設定方法については、『アプリケーション　ディクショナリ』の「システムの設定をする」（P.283）および『ディクショナリをお読みになる前に』をご覧ください。

自分でインストールしてみよう

HDインストールは、CD-ROMをセットして実行すれば、自動的にインストールしてくれましたね。今度は自分で区画、ドライブ構成を設定してソフトウェアをインストールしてみましょう。自分で行うことによってよりいっそうハードディスク、区画、ドライブといったものを理解できるでしょう。

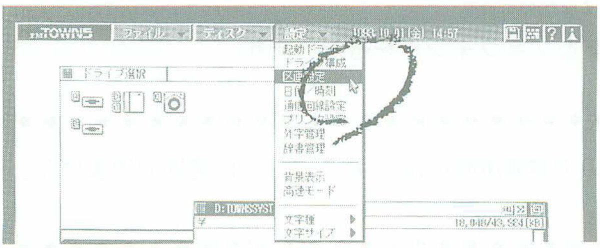
アドバイス

［設定］メニューの［ドライブ構成］でドライブ名を先に設定してから［区画設定］で区画を設定するという方法もあります。この場合、区画が自動的に初期化されます。設定方法については、『TownsMENUディクショナリ』の「区画を追加／削除する」（P.125）をご覧ください。

■区画を設定する

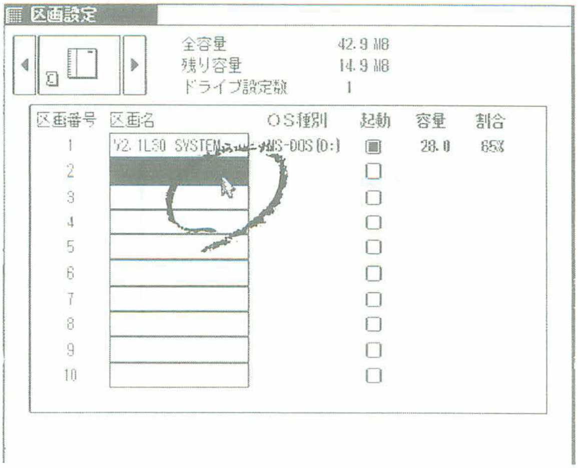
インストールする前の準備として、まず区画を設定します。

1　［設定］メニューから［区画設定］を選びます。



「区画設定」ウィンドウが表示されます。

2 区画名の枠内を左クリックします。



区画名を入力するためのウィンドウが表示されます。

3 区画名を入力します。



区画名は半角で16文字以内、全角で８文字以内で入力します。

4 ［実行］を左クリックします。

OS種別を選択するためのウィンドウが表示されます。

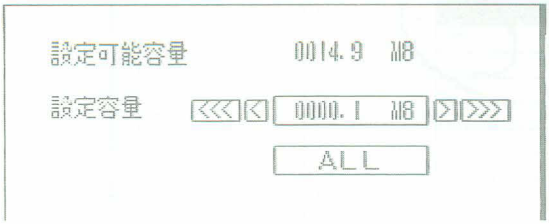
5 「■ MS-DOS」になっていることを確認して、［実行］を左クリックします。



区画の容量を設定するためのウィンドウが表示されます。

6 容量を設定します。

ここでは、例として「イメージファイル」を表示できる「TIFF.EXP」をこの区画に複写します。イメージファイルとは、絵や画像を保存するファイルの形式です。「TIFF.EXP」は約300KBですので、それ以上の容量を設定してください。



- ［<<<］……………容量を５MBずつ減らします。
- ［<］…………………容量を0.1MBずつ減らします。
- ［>］…………………容量を0.1MBずつ増やします。
- ［>>>］……………容量を５MBずつ増やします。

7 ［実行］を左クリックします。

「区画設定」ウィンドウに戻ります。

8 区画番号２の「起動」が□ になっていることを確認します。



アドバイス

ここを左クリックして■にすると、このドライブから起動するようになります。ただし、このドライブにはシステムをインストールする必要があります。

9 ［実行］を左クリックします。
「区画情報を更新します」というメッセージが表示されます。

10 メッセージを確認して［実行］を左クリックします。
区画が設定されます。



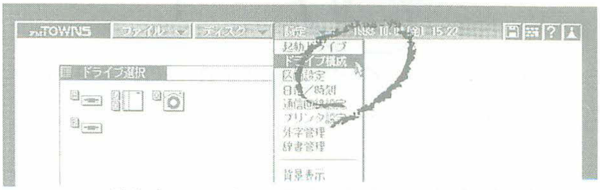
アドバイス
ドライブ構成を先に設定しておくと、ここでドライブが自動的に初期化されます。ドライブ構成を先に設定した人は、「ファイルを複写する」（P.184）に進みます。

11 ［取消］を左クリックします。
TownsMENUに戻ります。

■ドライブ構成を設定する

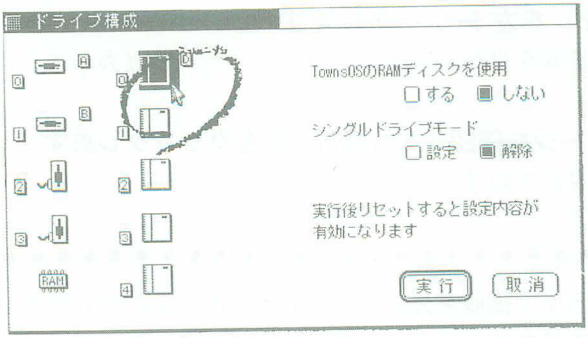
設定した区画にドライブ名を付けます。

1 ［設定］メニューから［ドライブ構成］を選びます。



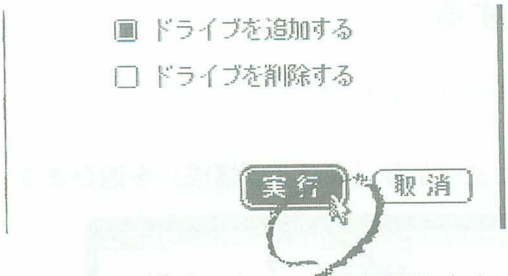
ドライブ構成を設定するためのウィンドウが表示されます。

2 区画を設定したユニットアイコンを左クリックします。



ドライブを追加するか削除するかを選択するためのウィンドウが表示されます。

３ 「■ ドライブを追加する」になっていることを確認して、［実行］を左クリックします。



「ドライブ構成」ウィンドウに戻ります。ユニットアイコンの後ろにドライブ名が表示されます。

４ ［実行］を左クリックします。

TownsMENUに戻ります。

５ FMTOWNSをリセットします。

ドライブ選択ウィンドウに、設定したとおりのドライブアイコンが表示されます。



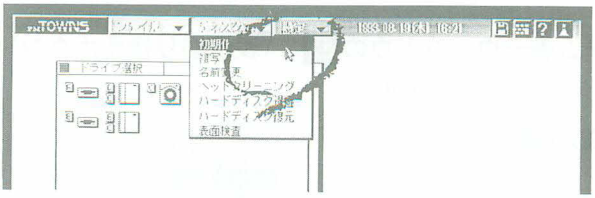
アドバイス　ドライブ構成を設定したら、リセットします。リセットすると設定した内容が有効になります。

■ドライブを初期化する

ドライブの中身を初期化します。

いかーん　初期化するとドライブの中身は全部消えてしまいます。初期化してもよいかどうか確認してください。

1　［ディスク］メニューから［初期化］を選びます。



「ディスクの初期化」ウィンドウが表示されます。

2　◀　▶　を左クリックして初期化するドライブを選びます。



3 ［実行］を左クリックします。
「ディスクの内容はすべて失われます」というメッセージが表示されます。

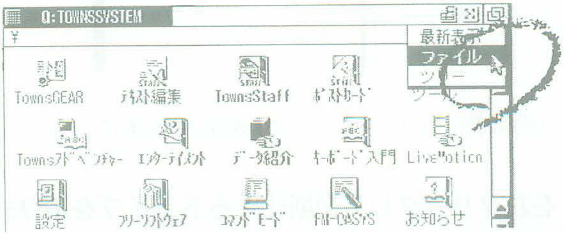
4 ［実行］を左クリックします。
ドライブが初期化されます。
「正常に終了しました」というメッセージが表示されます。マウスを動かすとメッセージが消え、「ディスクの初期化」ウィンドウに戻ります。

5 ［取消］ボタンを左クリックします。
TownsMENUに戻ります。

■ファイルを複写する

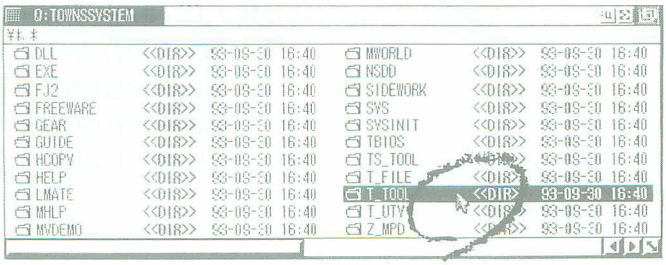
では実際にファイルを複写してみましょう。ここでは、イメージファイルを表示できる「TIFF.EXP」を複写します。

1 アイテム表示ウィンドウの（表示切り換えボタン）を左クリックし、［ファイル］を選びます。

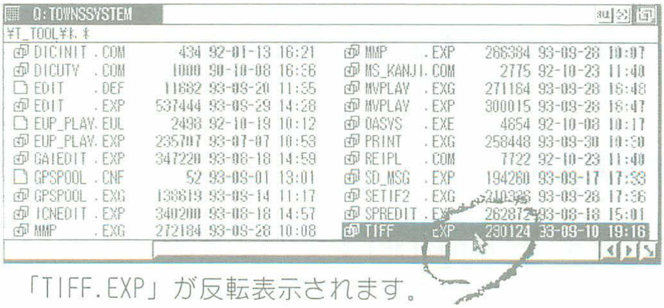


ファイル一覧のウィンドウが表示されます。

2 「T_TOOL」ディレクトリをダブルクリックします。

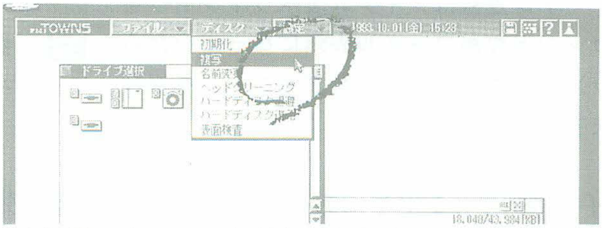


3 スクロールバーを使ってファイル表示ウィンドウの右側の部分にあるファイルを表示させて、「TIFF.EXP」を左クリックします。



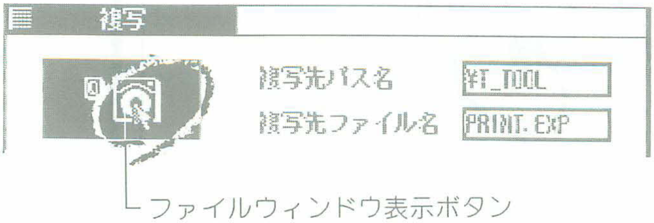
「TIFF.EXP」が反転表示されます。

4 [ファイル] メニューから [複写] を選びます。



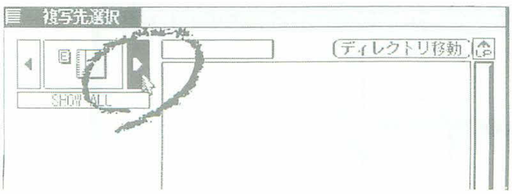
「複写」ウィンドウが表示されます。

5 ファイルウィンドウ表示ボタンを左クリックします。



ファイルの複写先を選択するためのウィンドウが表示されます。

6 ◀ ▶ を左クリックして複写先のドライブを選びます。



7 ［実行］を左クリックします。
「複写」ウィンドウに戻ります。

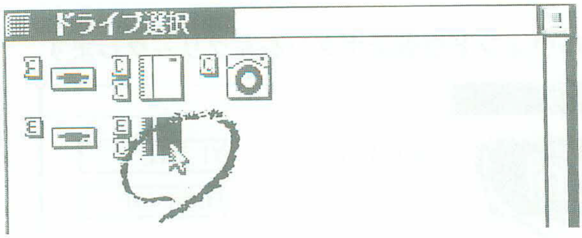
8 ［実行］ボタンを左クリックします。
「TIFF.EXP」が設定したドライブに複写されます。

■アイテムを登録する

次に、複写した「TIFF.EXP」をアイテム登録してみましょう。アイテム登録しておくと、アイコンをダブルクリックするだけでアプリケーションが起動するので便利です。

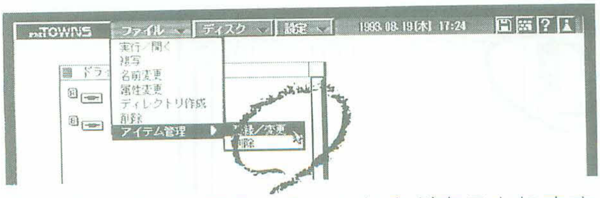
いーか!?　アイテム登録はアイテム表示ウィンドウをアクティブにして行います。ウィンドウがファイル表示になっていたら、（表示切り換えボタン）を左クリックして［アイテム］を選び、アイテム表示に切り換えます。

1 ドライブ選択ウィンドウにある、「TIFF.EXP」の複写先のドライブアイコンをダブルクリックします。



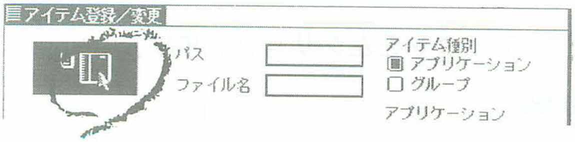
まだ、このドライブにはアイテムが登録されていませんので、アイテム表示ウィンドウには何も表示されません。

2 ［ファイル］メニューの［アイテム管理］から［登録／変更］を選びます。



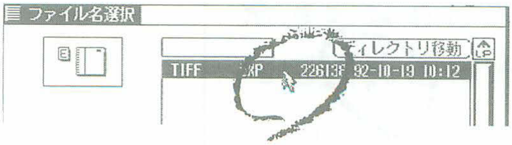
「アイテム登録／変更」ウィンドウが表示されます。

3 **ファイルウィンドウ表示ボタンを左クリックします。**



アイテム登録するファイルを選択するためのファイルウィンドウが表示されます。

4 **「TIFF.EXP」を左クリックします。**

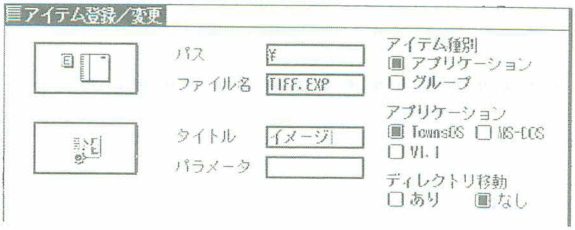


「TIFF.EXP」が反転表示されます。

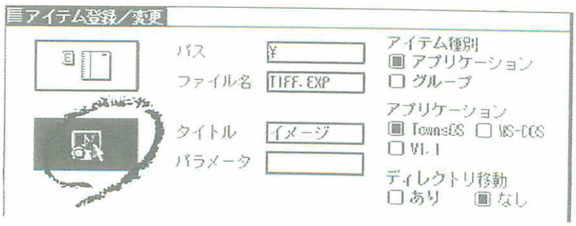
5 **［実行］を左クリックします。**

「アイテム登録／変更」ウィンドウに戻ります。

6 **タイトルに表示されている「TIFF.EXP」を削除して、アイテムのタイトルを「イメージ」と入力します。**

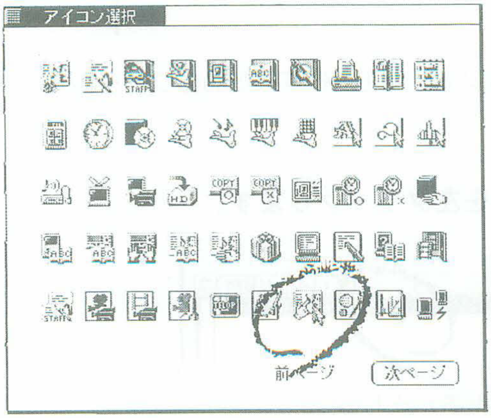


7 **アイコン選択ボタンを左クリックします。**



アイテムにするアイコンを選択するためのウィンドウが表示されます。

8 登録したいアイコンを左クリックします。



「アイテム登録／変更」ウィンドウに戻ります。

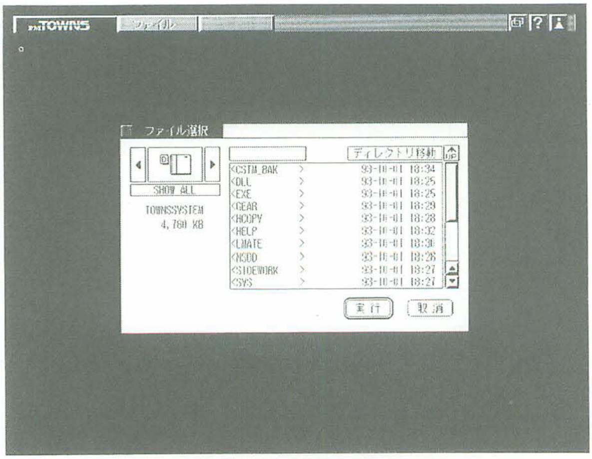
9 ［実行］を左クリックします。

「TIFF.EXP」ファイルがアイテムとして登録されます。

アドバイス

アイテムのアイコンは、ドラッグして移動させることができます。

アイテム登録のしかたはわかりましたか？それでは、きちんとアイテム登録できたかどうか試してみましょう。「イメージ」のアイコンをダブルクリックしてください。次のような画面が表示されたら、大丈夫です。

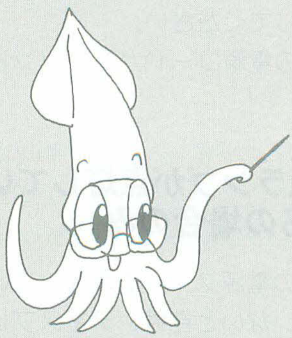


イメージ表示の操作方法については、『アプリケーション　ディクショナリ』の「イメージファイルを表示する」（P.199）をご覧ください。

アイテムに登録するアイコンは「アイコン編集」を使って新しく作ったり、もとからあるものに変更を加えたりできます。アイコン編集については、「第２章　初めてのアイコン編集」（P.141）、または『アプリケーション　ディクショナリ』の「アイコン編集を使う」（P.158）をご覧ください。

「応用編」の内容は理解できましたか？　実際にFMＴＯＷＮＳを使ってみてどうでしたか？　趣味や仕事にFMＴＯＷＮＳを使えば、今までやりたかったいろいろなことが実現しそうですね。
これからは、この「応用編」を参考にして、自分の使いやすいようにFMＴＯＷＮＳを変えていってください。夢と可能性を拡げる、自分だけのFMＴＯＷＮＳを手に入れることができるはずです。

・付　録・



この本では、FM TOWNSの楽しさを知っていただくために、Townsシステムソフトウェアに入っているいくつかのソフトウェアについて説明してきました。FM TOWNSの楽しさ、FM TOWNSの基本的な操作を理解していただけたでしょうか？
この「付録」は、FM TOWNSを使っていて、操作がわからなくなったり、間違えてしまったときの原因や対処方法を説明しています。

困ったときには

FMTOWNSを使っていて、困ったときに読んでください。
操作がわからなくなったときや、間違えて操作してしまったときの、原因や対処の方法を説明します。

FMTOWNSが動かない

FMTOWNSの電源スイッチを押してもディスプレイに何も表示されないときや、TownsMENUが表示されないときは、次のことについて確認してください。

■FMTOWNSの電源ランプが点灯していますか？

・もし、電源ランプが点灯していないときは、もう一度、FMTOWNSの電源スイッチを押してください。
・FMTOWNSの電源コードがコンセントにしっかり接続されているか確認してください。

■ディスプレイの電源ランプが点灯していますか？（ディスプレイ分離型のFMTOWNSの場合のみ）

・ディスプレイの電源スイッチが入っているか確認してください。
もし、入っていないときは、ディスプレイの電源スイッチを押して、ディスプレイの電源を入れてください。
・ディスプレイの電源コードが、FMTOWNS本体裏側にあるアウトレットに接続されているかどうか確認してください。
・ディスプレイとFMTOWNS本体が、CRTケーブルで接続されているかどうか確認してください。

■ディスプレイの明るさは調節しましたか？

・ディスプレイの明るさを調節しないと、画面に何も表示されないことがあります。ディスプレイの「ブライトネスツマミ」または「コントラストツマミ」で明るさを調節してください。

■Townsシステムソフトウェアが正しくセットされていますか？

・セットしたCD-ROMがTownsシステムソフトウェアか確認してください。もし、別のCD-ROMや音楽CDなどがセットされていたときは、Townsシステムソフトウェアに入れ換えて、もう一度FM TOWNSを動かしてください。
・TownsシステムソフトウェアのCD-ROMが裏表逆にセットされていないか確認してください。
・CD-ROMをトレーに置くFM TOWNSは、絵が書いてある面を上に向けて置きます。
CD-ROMをフタに置くFM TOWNSは、絵が書いてある面を手前に見えるように向けて置きます。
正しくセットしたあと、もう一度FM TOWNSを動かしてください。
・Townsシステムソフトウェアの何も書いていない面が汚れていないか確認してください。
もし汚れているときは、乾いた柔らかい布で中央から外側に向かって軽く拭いてください。

■FM TOWNSのメモリは2MB以上ありますか？

・Townsシステムソフトウェア V2.1L30を使うためには、FM TOWNSのメモリが2MB以上必要です。メモリは以下のようにして確認します。
FM TOWNSの電源を入れたあと、リセットボタンを押します。
画面の左下に表示される「メモリ　サイズ」が2MB(または2048KB)と表示されていることを確認してください。
もし、「メモリ　サイズ」が2MB未満のときはTownsシステムソフトウェア V2.1L30は動きません。別売の拡張RAMモジュールを増設して、メモリを2MB以上にしてください。

エラーメッセージが表示されたとき

FMTOWNSを使っていて「～できません」「～してください」などのメッセージがウィンドウに表示されることがあります。これを「エラーメッセージ」といいます。もしエラーメッセージが表示されたときは、以下のように対処してください。それぞれのエラーメッセージの詳しい内容や対処の方法については、『TownsMENU ディクショナリ』または『アプリケーション ディクショナリ』をご覧ください。

■メッセージの下に［確認］と表示されているとき

・［確認］を左クリックすると、エラーメッセージが消えます。そのあと正しく操作をやり直してください。

■メッセージの下に［再実行］または［中断］と表示されているとき

・操作を実行するときは、メッセージに従って操作し直したあと、［再実行］を左クリックしてください。
・操作をやめるときは、［中断］を左クリックしてください。

■メッセージだけ表示されているとき

・マウスカーソルを動かすと、メッセージが消えて、操作を再開できます。

TownsMENUを使っていて困ったとき

■マウスカーソルが動かないとき

・マウスがきちんとマウス＆パッドコネクタに接続されているか確認してください。また、机の滑りが良すぎると、マウスが思うように動きません。マウスの底のボールが良く動くところで使ってください。

■違うメニューを選んでしまったとき

・そのまま正しいメニューを左クリックします。間違って表示されたサブメニューが消えて、正しいサブメニューが表示されます。
単にサブメニューを消すときは、メニュー以外のところを左クリックします。

■違うアイコンを選んでしまったとき

・間違えて選んだアイコンをもう一度左クリックします。反転表示されていたアイコンの文字が元の表示に戻ります。

■FM TOWNSの動きがおかしいとき

・リセットボタンを押してみます。
・セットしたCD-ROMがTownsシステムソフトウェアか確認してください。
もし別のCD-ROMがセットされていたときは、Townsシステムソフトウェアに入れ換えて、もう一度FM TOWNSを動かしてください。

用語索引

和文

あ

アイコン
── 表示する……151
── 保存する……150
アイコン編集……142
── 起動する……144
── 終了する……145
アイテム…… 5
アイテム登録……151, 186
ウィンドウ…… 5
── アクティブにする…… 8
オンラインヘルプ…… 7

か

階層ディレクトリ…… 86
拡張子……34
キーボード…… 14
キーボード入門…… 14
キーボードの使いかた…… 14
キーマスター…… 17
区画……166
── 設定する……178

さ

サイドワーク……156
── CDプレーヤー……160
── 電卓……158
サブディレクトリ…… 87
スクロールバー…… 55

た

ダブルクリック…… 9
ディレクトリ…… 86
動作環境の設定……175
ドライブ……167
── 初期化する……183
ドライブ構成……181
ドラッグ…… 8

は

ハードディスク……164
光磁気ディスク……165
左クリック…… 7
ファイル…… 34
── 削除する…… 93
── 複写する……90, 184
── 保存する…… 35
── 読み込む…… 37
ファイル名…… 34
フロッピィディスク…… 24
── シャッタ…… 24
── 初期化する…… 26
── ライトプロテクタ…… 25
ポストカード…… 98
── 宛名印刷……124
── 一覧表示……112
── イラストの読み込み……134
── 環境設定……100
── 環境設定（CD-ROM）……100
── 環境設定（ハードディスク）……102

── 検索……………………………116
── 住所録…………………………106
── 住所録の起動…………………107
── 住所録の終了…………………108
── 住所録の読み込み……………114
── 条件検索………………………118
── 書式設定………………124, 138
── データの並べ替え……………113
── 登録カード……………………108
── 葉書印刷………………………137
── 葉書作成………………………130
── 葉書作成の起動………………131
── 葉書作成の終了………………131
── 葉書のデータを保存する……136
── 補助機能………………100, 102
── 文字列検索……………………117
── 郵便番号辞書…………………111
── 削除……………………………
── 複写……………………………
── 保存……………………………
── 読み込む………………………
ボタン………………………………5

ま

マウス………………………………6
右クリック…………………………7
メニュー……………………………5

や

ユニット番号……………………165

ら

リセット……………………………20
ルートディレクトリ………………87

英文

F

FM TOWNS
── 終了する………………………20
── 始める…………………………4

H

HDインストーム…………………168
HDリフォーム……………………173

L

LiveMotion…………………………9

M

MUSIC WORLD………………………30
── 終了する………………………38
── 始める…………………………30

T

TownsMENU…………………………5
Townsアドベンチャー……………40

TownsGEAR …………………………… 44
── TownsGEARデモ …………… 45
── TownsGEAR入門 …………… 82
── イメージエディタ………… 62
── イメージフレーム………… 61
── 音声再生ユニット………… 68
── 音声録音ユニット………… 68
── カラーテーブル…………… 62
── 参照ノート………………… 53
── 参照ページ………………… 53
── 終了する…………………… 51
── スタートアップドライブ… 47,49
── スタートドライブ………… 47
── ツールボックス…………… 62
── テキストエディタ………… 58
── テキストフレーム………… 57
── ノート……………………45,53
── ノート事例集……………… 45
── 始める……………………… 46
── 部品………………………… 45
── ページ……………………… 45
── ページの新規作成………… 70
── ページの追加……………… 81
── ボタン……………………45,74
── もくじノート……………47,48
── リンク……………………… 74

FM TOWNS
スタートガイド

81SP-0411-3-0

発 行 日　1994年2月
発行責任　富士通株式会社

Printed in Japan

●本書は，改善のため事前連絡なしに変更することがあります.
●なお，本書に記載されたデータの使用に起因する第三者の特許権その他の権利については，当社はその責を負いません.

●落丁，乱丁本はお取り替えいたします.

Ⓢ9402-1

FUJITSU

本マニュアルは、100%リサイクル可能な用紙を使用しています。

T4988618822060

81SP-0411-3